

**PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN *E-MONEY* DAN KEMANFAATAN  
TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-MONEY***

**(Studi Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money*  
di Wilayah Tanah Abang)**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Ekonomi**



Oleh:

**NISA INDIRA VHISTIKA  
13812141007**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

**PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN DAN KEMANFAATAN TERHADAP  
MINAT MENGGUNAKAN *E-MONEY*  
(Studi Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money*  
di Wilayah Tanah Abang)**

SKRIPSI

Oleh:  
NISA INDIRA VHISTIKA  
13812141007

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 11 Juli 2017  
Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Akuntansi  
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.  
NIP. 19770810 200604 2 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN DAN KEMANFAATAN TERHADAP  
MINAT MENGGUNAKAN *E-MONEY*  
(Studi Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money*  
di Wilayah Tanah Abang)**

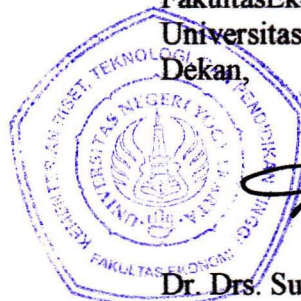
Oleh:  
NISA INDIRA VHISTIKA  
13812141007

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 Juli 2017  
dan dinyatakan telah lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sukanti. M. Pd.	Ketua Penguji		3/8 2017
Amanita Novi Yushita. S.E., M.Si.	Sekretaris		3/8 2017
Diana Rahmawati. S.E., M.Si.	Penguji Utama		2/8 2017

Yogyakarta, 4 Agustus 2017  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Dr. Drs. Sugiharsono, M.Si.  
NIP. 19550328 198303 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nisa Indira Vhistika  
NIM : 13812141007  
Program Studi : Akuntansi S1  
Fakultas : Ekonomi  
Judul Skripsi : Pengaruh Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan Terhadap  
Minat Menggunakan *E-money* (Studi Pada Masyarakat Pemilik  
Uang Elektronik atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang)

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.  
Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau  
diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya  
ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 11 Juli 2017

Penulis,



Nisa Indira Vhistika

NIM. 13812141007

## MOTTO

“Jika kamu bersungguh-sungguh, kesungguhan itu untuk kebaikanmu sendiri”  
(Q.S Al-Ankabut: 6)

“Selalau ada Allah untuk orang yang sabar”  
(Q.S Al-Anfal: 66)

“Jangan pernah menyerah dan malas untuk menjadi lebih baik”

## PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu Dwi Fatmawati dan Bapak Sutanto Broto Saptono, terima kasih atas kerja keras, limpahan doa yang selalu dipanjatkan serta senantiasa selalu memberikan kasih sayang, dukungan, dan motivasi kepadaku.
2. Mbah Tusirah dan Mbah Sri Supatmi yang telah memberikan doa dan dukungannya.

PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN DAN KEMANFAATAN TERHADAP  
MINAT MENGGUNAKAN *E-MONEY*

(Studi Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money*  
di Wilayah Tanah Abang)

Oleh:

NISA INDIRA VHISTIKA

13812141007

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang; (2) Pengaruh Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang; (3) Pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan Secara Bersama-sama terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang.

Subjek penelitian ini adalah masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sejumlah 104 responden. Metode pengumpulan data dengan metode kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji regresi linier berganda.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh positif Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *E-money* di wilayah Tanah Abang yang ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,715, nilai signifikansi lebih kecil dari *level of significant* ( $0,000 < 0,050$ ), dan koefisien determinasi  $r^2$  sebesar 0,367 ; (2) Terdapat pengaruh positif Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *E-money* di wilayah Tanah Abang yang ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,910, nilai signifikansi lebih kecil dari *level of significant* ( $0,000 < 0,050$ ), dan koefisien determinasi  $r^2$  sebesar 0,782; (3) Terdapat pengaruh positif Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan secara bersama-sama terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *E-money* di wilayah Tanah Abang yang ditunjukkan dengan nilai koefisien determinasi (*Adjusted R<sup>2</sup>*) sebesar 0,789 atau 78,9% yang berarti bahwa Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Tanah Abang dapat dijelaskan oleh variabel Tingkat Pemahaman dan Kemudahan sebesar 78,9%.

Kata Kunci: Tingkat Pemahaman *E-money*, Kemanfaatan, dan Minat Menggunakan *E-money*

**THE INFLUENCE OF LEVEL UNDERSTANDING AND UTILIZATION OF  
INTEREST USING E-MONEY**

*(Study on the owners of electronic money or e-money in Tanah Abang )*

By:

Nisa Indira Vhistika

13812141007

**ABSTRACT**

*The purposes of this research is to investigate: (1) The Influence of level Understanding E-money of Interest using E-money on the owners of Electronic Money or E-money In Tanah Abang; (2) The influence of utilization of Interest using E-money on the owners of Electronic Money or E-money In Tanah Abang; (3) The Influence of Understanding E-money and Utilization of Interest using E-money on the owners of Electronic Money or E-money In Tanah Abang.*

*The subject of this research are the owners of electronic money or E-money in Tanah Abang. The sample used in this research are 104 respondents. Methods of data collection by Questionnaire method. The hypothesis were tested using linear regression and multiple linear regression technique.*

*The results show that: (1) There is a positive influence on the of level Understanding E-money of Interest using E-money on the owners of Electronic Money or E-money In Tanah Abang which is shown by regression coefficient value of 0.715, the significance value is smaller than level of significant ( $0,000 < 0,050$ ), and the coefficient of determination  $r^2$  is 0,367; (2) There is a positive influence of utilization of Interest using E-money on the owners of Electronic Money or E-money In Tanah Abang shown by regression coefficient value equal to 0,910, significance value less than level of significant ( $0,000 < 0,050$ ), and the coefficient of determination  $r^2$  is 0,782; (3) There is positive influence of Level Understanding E-money and Utilization of Interest using E-money on the owners of Electronic Money or E-money In Tanah Abang which is shown by the value of coefficient of determination (Adjusted  $R^2$ ) of 0.793 or 79,3% which means that Interests Using E-money on the owners of Electronic Money or E-money In Tanah Abang can be explained by the variable of Level Undertransing and Utilization 79,3%.*

**Keywords:** *Level understanding E-money, Utilization, and Interests Using E-money.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul ”Pengaruh Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money* Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang”. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, arahan dan dukungan dari berbagai pihak Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dr. Denies Priantinah, M.Si., Ak., CA., Ketua Program Studi Akuntansi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Siswanto, M. Pd., dosen pembimbing akademik, terimakasih sudah membimbing penulis dalam menempu mata kuliah di setiap semesternya.
6. Diana Rahmawati. S.E., M.Si., Dosen Narasumber yang telah memberikan masukan, saran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.



7. Amanita Novi Yushita. S.E., M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan dengan sabar memberikan dukungan, saran, serta pengarahan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
8. Dra. Sukanti. M.Pd., selaku dosen ketua penguji pada saat ujian tugas akhir.
9. Segenap dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama penulis menimba ilmu.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini. Penulis berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Yogyakarta, 11 Juli 2017  
Penulis,



Nisa Indira Vhistika  
NIM. 13812141007

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
BAB II KAJIAN TEORI .....	11
A. Deskripsi Teori .....	11
1. Minat Menggunakan <i>E-Money</i> .....	11
2. Tingkat Pemahaman <i>E-Money</i> terhadap Minat Menggunakan <i>E-money</i> ..	19
3. Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan <i>E-money</i> .....	21
B. Penelitian yang Relevan .....	25
C. Kerangka Berpikir .....	27
D. Paradigma Penelitian .....	30
E. Hipotesis Penelitian .....	31
BAB II METODE PENELITIAN .....	32
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
B. Jenis Penelitian .....	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	33
D. Sumber Data .....	35
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	35
F. Teknik Pengumpulan Data .....	37

G. Intrumen Penelitian .....	38
H. Uji Coba Instrumen .....	39
I. Teknis Analisis Data .....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	51
A. Deskripsi Data Penelitian .....	51
1. Karakteristik Responden .....	52
B. Statistik Deskriptif.....	54
C. Statistik Asumsi Klasik .....	67
1. Uji Normalitas .....	67
2. Uji Linearitas .....	68
3. Uji Heteroskedastisitas .....	69
4. Uji Multikolinearitas .....	69
D. Uji Hipotesis.....	71
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	78
F. Keterbatasan Penelitian .....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	90
LAMPIRAN.....	94

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persamaan dan Perbedaan Uang Elektronik ( <i>Electronic Money</i> ) jenis Terdaftar dan Tidak Terdaftar. ....	15
2. Skor Skala Likert.....	38
3. Instrumen penelitian Tingkat Pemahaman <i>E-money</i> .....	38
4. Instrumen penelitian Kemanfaatan.....	39
5. Instrumen penelitian Minat Menggunakan <i>E-money</i> .....	39
6. Hasil Uji Validitas .....	41
7. Hasil Uji Reliabilitas .....	42
8. Jenis Kelamin Responden .....	52
9. Umur Responden .....	53
10. Pekerjaan Responden .....	54
11. Deskriptif variabel penelitian .....	55
12. Distribusi Frekuensi Minat Menggunakan <i>E-money</i> .....	56
13. Kategori Kecenderungan Data Variabel Minat Menggunakan <i>E-money</i> ...	58
14. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman <i>E-money</i> .....	60
15. Kategori Kecenderungan Data Variabel Tingkat Pemahaman <i>E-money</i> ...	62
16. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman <i>E-money</i> .....	64
17. Kategori Kecenderungan Data Variabel Minat Menggunakan <i>E-money</i> ...	66
18. Hasil Uji Normalitas dengan <i>Kolmogorov Smirnov Test</i> .....	68
19. Hasil Uji Linearitas .....	68
20. Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan <i>Glejser</i> .....	69
21. Hasil Uji Multikolinearitas dengan Metode VIF.....	70
22. Hasil Analisis Regresi Sederhana Tingkat Pemahaman <i>E-money</i> terhadap Minat Menggunakan <i>E-money</i> .....	72
23. Hasil Analisis Regresi Sederhana Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan <i>E-money</i> .....	74
24. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian .....	30
2. Histogram Distribusi Frekuensi Minat Menggunakan <i>E-money</i> .....	57
3. <i>Pie Chart</i> Kecenderungan Data Variabel Minat Menggunakan <i>E-money</i> ...	59
4. Histogram Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman <i>E-money</i> .....	61
5. <i>Pie Chart</i> Kecenderungan Data Variabel Tingkat Pemahaman <i>E-money</i> ....	63
6. Histogram Distribusi Frekuensi Kemanfaatan .....	65
7. <i>Pie Chart</i> Kecenderungan Data Variabel Kemanfaatan.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kuesioner Penelitian.....	96
2. Data Responden.....	100
3. Data Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	104
4. Hasil Uji Validitas & Reliabilitas.....	107
5. Data Penelitian .....	113
6. Hasil Analisis Deskriptif .....	122
7. Hasil Uji Normalitas.....	122
8. Uji Linearitas .....	123
9. Hasil Uji Heterokedastisitas .....	127
10. Hasil Uji Multikolinearitas .....	129
11. Hasil Uji Linier Sederhana .....	131
12. Hasil Analisis Regresi Berganda .....	135

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi berkembang dengan pesatnya, sehingga menuntut umat manusia untuk mengikuti perkembangan yang terjadi untuk menunjang kehidupan. Peran sistem teknologi informasi tidak hanya sebagai meningkatkan komunikasi, efisiensi, dan efektivitas saja, tetapi juga sebagai kolaborasi dan kompetitif dengan aspek kehidupan lainnya. Tidak heran apabila teknologi diperlukan dan penting dalam kehidupan manusia. Begitu pula dengan perekonomian yang juga tidak kalah pentingnya bagi kehidupan manusia. Untuk menunjang perekonomian masyarakat di era modern, muncul perkembangan teknologi yang berbasis perekonomian. Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam perekonomian di era modern dapat terlihat pada perkembangan bisnis yang saat ini merambah sistem online, serta terjadi pula pada sistem pembayaran.

Penggunaan uang tunai dinilai mulai menimbulkan masalah terutama tingginya biaya *cash handling*, risiko perampokan / pencurian, kesehatan, kepraktisan serta peredaran uang palsu. Penggunaan uang *cash* atau tunai yang dinilai bebas biaya, praktis dan efisien namun penggunaannya dalam jumlah yang besar dalam jangka waktu yang panjang dapat menimbulkan beban bagi perekonomian terutama berkaitan dengan

*cash handling* dan rendahnya *velocity of money* (Hidayat, 2006:2). Gaya kehidupan masyarakat kini semakin modern seiring dengan perkembangan teknologi dan perekonomian, sehingga pola pikir masyarakat pun juga berubah. Banyak masyarakat dimasa modern kini memiliki pola pemikiran untuk melakukan berbagai hal dengan mudah atau *instant* yang tidak merepotkan dirinya sendiri. Pada perkembangan ekonomi modern, pertukaran barang dan jasa berlangsung dengan cepat sehingga diperlukannya sistem pembayaran yang cepat, efisien, aman dan handal pula.

Salah satu sistem pembayaran yang mampu dimanfaatkan untuk mengimbangi perkembangan perekonomian masa kini adalah dengan sistem pembayaran non-tunai. Sistem pembayaran non-tunai memiliki banyak manfaat yang tentunya diperlukan di masa modern ini. *E-money* merupakan salah satu produk dari sistem pembayaran non-tunai yang beberapa tahun belakangan ini sedang gencar diperkenalkan kepada masyarakat Indonesia. Beberapa negara seperti Hongkong, Malaysia, dan Singapura telah sukses mengembangkan produk *e-money* yang menunjukkan adanya potensi yang cukup besar untuk mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai, khususnya untuk pembayaran yang bersifat mikro sampai dengan ritel (Hidayati, 2006:1). Prinsipnya, orang yang memiliki *e-money* sama dengan memiliki sejumlah uang tunai yang dikonversikan kedalam bentuk elektronik (Quthbi 2016:2). Dalam ketentuan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) dalam



ketentuan Pasal 1 Ayat 3: “Uang Elektronik (*Electronic Money*) adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit”.

Seiring dengan perkembangan tersebut pemerintahan pun mulai melakukan hal-hal untuk meningkatkan perekonomian di suatu negara. Pada tahun 2006 Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran (DASP) mengenai Grand Desain Upaya Peningkatan Penggunaan Pembayaran Non-tunai atau disebut dengan *Toward a Less Cash Society* (LCS), salah satu kegiatan yang dilakukan yaitu mengkaji lanjutan operasional *e-money*. Bank Indonesia menerbitkan *e-money* pada tahun 2009 serta untuk mendukung pembayaran LCS membuat gerakan nasional yang terbit pada 14 Agustus 2014 dengan guna peningkatan jumlah penggunaan uang elektronik. Gerakan ini disebut dengan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang tujuan utamanya adalah untuk keamanan dan kenyamanan masyarakat. GNNT berupaya menekan anggaran mencetak uang, pencegahan korupsi, pencucian uang, dan pembiayaan terorisme (Hidayati, 2006:36). Salah satu upaya GNNT untuk melaksanakan tujuannya adalah dengan menggunakan *e-money*. Ketentuan mengenai *e-money* juga telah diakomodir dalam Peraturan Bank Indonesia No. 7/52/PBI/2005 tentang Penyelenggaraan Kegiatan Alat Pembayaran Dengan Menggunakan Kartu (Penyelenggaraan Kegiatan APMK).

Dukungan pemerintah dapat terlihat dari Kementrian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) yang mendukung adanya penggunaan uang elektronik berencana memberlakukan pembayaran tol

seluruhnya dengan menggunakan uang elektronik seperti *e-money* atau *e-toll* (Daud, 2017). Selain kebijakan tersebut yang ditujukan bagi masyarakat, pemerintah juga berupaya meningkatkan penggunaan uang elektronik pada pegawai pemerintahan. Kartu identitas atau *ID Card* para pegawai Kementerian Perhubungan dapat digunakan sebagai uang elektronik atau *e-money* merupakan salah satu inisiatif cara pemerintah demi meningkatkan penggunaan uang elektronik. Penerapan *e-money* pada *ID Card* pegawai Kementerian Perhubungan dapat memudahkan para pegawai dalam bertransaksi sehari-hari (Setiawan, 2017).

Meskipun pemerintah telah mendukung dan berupaya untuk meningkatkan minat penggunaan uang elektronik atau *e-money*, kenyataannya minat menggunakan *e-money* pada masyarakat masih rendah. Berdasarkan data Bank Indonesia terdapat 20 perusahaan penerbit uang elektronik, namun hingga kini masih sedikit uang elektronik yang beredar dan digunakan masyarakat (Hilmawan 2017). Masih rendahnya minat masyarakat untuk menggunakan *e-money* juga dikarenakan penggunaanya yang masih terbatas seperti penggunaan pada jalan tol, bus dalam kota, *commuter line* atau kereta listrik Jabodetabek, beberapa rumah makan, supermarket, dan minimarket yang menerima transaksi dengan uang elektronik. Baru beberapa kota saja yang telah sukses melaksanakan sistem pembayaran menggunakan *e-money* seperti Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Di kota besar lain seperti Yogyakarta, Solo, dan kota lain belum sepenuhnya dapat memanfaatkan alternatif pembayaran *e-*

*money*. Penyebab adopsi *e-money* tidak tumbuh dengan baik adalah perusahaan penerbit *e-money* seperti industri telekomunikasi dan perbankan berjalan sendiri-sendiri, padahal bila disatukan hasilnya akan lebih baik (Panji, 2014). Minat penggunaan *e-money* yang rendah dapat terlihat pada lebih banyaknya antrean pembayaran uang tunai daripada antrean menggunakan *e-money* yang terjadi pada jalan tol di wilayah Jakarta dan Tangerang (Survei Primer, 2017). Hal tersebut juga terlihat pada saat arus mudik tahun 2017, Direktur Utama PT Jasa Marga Desi Aryani mengatakan bahwa minat menggunakan *e-money* pada gardu tol masih rendah yakni sebesar 28 persen padahal fasilitas ini dapat mengurangi antrean kemacetan, dan mengurangi separuh waktu saat transaksi pembayaran (Lucky, 2017). Sehingga perlu upaya untuk meningkatkan kembali minat masyarakat menggunakan *e-money*.

E-money merupakan salah satu alternatif alat pembayaran yang berbeda dengan kartu kredit ataupun debit. Prinsip orang yang memiliki *e-money* adalah menyimpan sejumlah uang pada media elektronik, namun tingkat pemahaman masyarakat terhadap *e-money* masih belum baik. Doni Ismanto Darwin penggagas IndoTelko menyatakan bahwa masyarakat belum memahami terkait dengan *e-money* dan banyak yang salah mengartikan. Bahkan terdapat masyarakat yang mengira bahwa *e-money* merupakan produk pinjaman, dan transaksi menggunakan pulsa (Bhaskoro, 2013). Tingkat pemahaman *e-money* yang masih rendah menjadi salah satu penyebab minat menggunakan *e-money* pada masyarakat masih rendah.

Sehingga untuk meningkatkan minat masyarakat menggunakan *e-money* perlu meningkatkan pemahaman masyarakat terkait dengan *e-money*.

Penggunaan *e-money* memiliki banyak kemanfaatan yang diberikan apabila diterapkan dengan baik, antara lain transaksi pembayaran menjadi lebih cepat dan efisien, pencatatan data keuangan personal secara otomatis, lebih aman, memudahkan akses ke *electronic commerce*, dan mendorong personalisasi yang lebih baik dari layanan perbankan. Dengan banyaknya kemanfaatan yang diberikan dari *e-money*, tentunya dapat membantu dan menguntungkan masyarakat yang menggunakan *e-money*. Namun terdapat masyarakat yang masih enggan menggunakan *e-money* dan belum mengetahui kemanfaatan yang diberikan dari *e-money*. Kendala yang dihadapi yaitu seperti masih belum terbukanya masyarakat untuk menggunakan uang elektronik (*e-money*) dikarenakan masih terbiasa menggunakan uang tunai atau membudayanya uang tunai serta belum mengetahui efisiensi yang diberikan dari *e-money* (Librianty, 2016). Perlu meningkatkan kesadaran untuk menggunakan uang elektronik atau *e-money* karena *e-money* mudah digantikan oleh uang tunai (Wulandari, 2016:8). Sehingga sosialisasi terkait berbagai kemanfaatan yang diberikan dari *e-money* penting ditingkatkan.

Pada penelitian ini, objek penelitian adalah masyarakat pemilik uang elektronik (*e-money*) di wilayah Tanah Abang. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan kepada bukan pemilik menunjukkan bahwa responden yang tidak memiliki *e-money* mengisi kuesioner tidak sesuai dengan pendapatnya

atau sembarang (Survei Primer, 2017). Pertimbangan memilih objek penelitian di Wilayah Tanah Abang dikarenakan wilayah ini merupakan salah satu wilayah pusat perkantoran. Terdapat banyak perkantoran yang ada di wilayah Tanah Abang seperti Kementrian Pertahanan, Bank Indonesia, Dinas Pendapatan Daerah dan lainnya. Selain perkantoran di wilayah tersebut juga terdapat banyak fasilitas seperti museum dan berbagai universitas. Di wilayah Tanah Abang, juga terdapat banyak *merchant* atau badan usaha yang menerima pembayaran dengan menggunakan uang elektronik (*e-money*) salah satunya stasiun Tanah Abang dan juga halte Transjakarta. Dengan adanya berbagai *merchant*, terdapat banyak pula pengguna uang elektronik di wilayah tersebut (Survei Primer, 2017). Para karyawan di wilayah tersebut banyak yang menggunakan fasilitas *merchant* dikarenakan banyak yang berasal dari daerah-daerah luar Jakarta seperti Bogor, Bekasi, Depok dan Tangerang.

Dalam upaya meningkatkan minat menggunakan *e-money*, maka pihak pemerintah, perbankan dan perusahaan penerbit perlu mengetahui beberapa faktor yang mempengaruhi minat masyarakat untuk menggunakan *e-money*. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membahas permasalahan tersebut dengan judul penelitian: “Pengaruh Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* (Studi Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik (*e-money*) di Wilayah Tanah Abang)”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih terdapat masyarakat yang belum berminat dengan *E-Money*, dan lebih memilih untuk menggunakan uang tunai.
2. Masih terdapat masyarakat yang belum memahami terkait dengan *e-money*.
3. Masih terdapat masyarakat yang belum mengetahui kemanfaatan dari *E-Money*.
4. *Merchant* atau badan usaha yang menerima pembayaran dengan menggunakan uang elektronik atau *e-money* masih terbatas di berbagai kota.

## C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilakukan agar mendapatkan penelitian yang fokus agar ruang lingkup penelitian tidak luas. Penelitian lebih fokus untuk menghindari hasil yang tidak diinginkan dan menyimpang dari pokok permasalahan. Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian membatasi masalah Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *E-money*. Obyek penelitian ini adalah masyarakat yang memiliki uang elektronik (*e-money*) di wilayah Tanah Abang.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik (*e-money*) di wilayah Tanah Abang ?
2. Bagaimana pengaruh Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik (*e-money*) di wilayah Tanah Abang?
3. Bagaimana pengaruh Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan secara bersamaan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik (*e-money*) di wilayah Tanah Abang?

#### E. Tujuan Penelitian

Dalam Penelitian ini tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Mengetahui pengaruh Tingkat Pemahaman terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik (*e-money*) di wilayah Tanah Abang.
2. Mengetahui pengaruh Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik (*e-money*) di wilayah Tanah Abang.
3. Mengetahui pengaruh Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan secara bersamaan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik (*e-money*) di wilayah Tanah Abang.

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan manfaat untuk referensi bagi pengembangan ilmu terkait topik penelitian yang sama dengan penelitian ini.
- b. Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penyusunan penelitian yang selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat sebagai tolak ukur daya serap yang diperoleh selama perkuliahan dalam hal Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money*.

#### b. Bagi Bank dan perusahaan penerbit uang elektronik atau *e-money*

Memberikan penjelasan terkait dengan karakteristik yang mempengaruhi penggunaan layanan *e-money* oleh masyarakat. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kinerja perusahaan penerbit dalam hal khususnya pada produk *e-money*.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Minat Menggunakan *E-Money*

###### a. Minat

Menurut pendapat Saraswati (2013), minat merupakan ketertarikan hati yang tinggi terhadap hal yang timbul karena kebutuhan yang dirasa atau tidak dirasakan. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu hal diluar dirinya. Sedangkan menurut Djaali (2008: 121) bahwa minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

Menurut Sudarsono (1995), faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut :

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan dimana berada.

- 3) Faktor emosional. Ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu.

Dari penjelasan tentang minat yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi.

b. *Elektronic Money (E-money)*

Pengertian *E-Money* berdasarkan *Bank for Internasional Settlement* (BIS,1996) yaitu

*“Stored-value or prepaid products in which a record of the funds or value available to a consumer is stored on an electronic device in the consumer’s possession”*

(Produk *stored-value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang) dalam (Hidayati 2006:4). Setelah menyetor sejumlah uang tunai, nominal yang telah disetor akan tercantum atau terdapat pada objek peralatan elektronik.

*E-money* berbeda dengan alat pembayaran elektronik seperti kartu kredit atau kartu debit. *E-money* merupakan jenis *prepaid product* yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Menurut

Hidayati (2006:4) perbedaan antara *Prepaid Product* dan *Access Product* adalah sebagai berikut:

1) *Prepaid product (e-money)*

- a) Sejumlah nominal uang yang telah tercatat dalam instrumen *e-money*, sering disebut dengan *stored value*.
- b) Nominal yang tercantum pada *e-money* sepenuhnya berada dalam penguasaan pemilik *e-money*.
- c) Pada saat transaksi, perpindahan dana dalam bentuk *electronic value* dari kartu *e-money* milik konsumen kepada terminal *merchant* dapat dilakukan secara *off-line*. Verifikasi hanya dilakukan pada *level merchant (point of sale)*, tanpa harus *on-line* ke komputer *issuer*.

2) *Access Product* (kartu debit dan kartu kredit).

- a) Tidak terdapat pencatatan dana pada instrumen kartu.
- b) Sejumlah nominal yang tertera sepenuhnya berada dalam pengelolaan bank, sepanjang belum ada otorisasi dari pemilik untuk melakukan pembayaran.
- c) Pada saat transaksi, kartu digunakan untuk mengakses secara *on-line* ke komputer *issuer* untuk mendapatkan otorisasi melakukan pembayaran atas beban rekening pemilik. Setelah di-otorisasi oleh *issuer*, rekening pemilik kemudian akan langsung didebet. Dengan demikian pembayaran dengan menggunakan kartu kredit dan kartu debit mensyaratkan adanya komunikasi *on-line* ke komputer *issuer*.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *e-money* merupakan inovasi salah satu alternatif alat pembayaran selayaknya uang tunai yang memudahkan penggunaannya. Sejumlah uang tunai dimasukkan dalam produk *e-money* dimana nilai sejumlah uang tunai akan tercantum pada produk *e-money* yang selanjutnya dapat digunakan untuk bertransaksi dan berkurang sesuai dengan nominal transaksi yang dilakukan. Terdapat banyak

kemudahan dan keunggulan *e-money* dari uang tunai seperti penggunaan yang cepat dan tidak sulit.

Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI tahun 2009 tentang *e-money*, bahwa yang disebut *e-money* adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur :

- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
- 2) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *chip* atau *server*.
- 3) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
- 4) Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Perbankan.

Melalui surat edaran Bank Indonesia no 11/11/DASP tanggal 13 April 2009 tentang jenis-jenis uang elektronik, yaitu :

Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan Uang Elektronik (*Electronic Money*) jenis Terdaftar dan Tidak Terdaftar

Persamaan & Perbedaan	Terdaftar ( <i>Registered</i> )	Tidak terdaftar ( <i>Unregistered</i> )
Pencatatan Pemegang Identitas	Data Identitas pemegang kartu elektronik tercatat dan terdaftar pada penerbit.	Data identitas pemegang kartu uang elektronik tidak tercatat pada penerbit/tidak harus menjadi nasabah penerbit.
Nilai <i>e-money</i> yang Tersimpan	Batas nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media <i>chip/server</i> paling banyak sebesar Rp. 5.000.000,- (lima juta rupiah)	Batas nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media <i>chip/server</i> paling banyak sebesar Rp. 1.000.000,- (satu juta rupiah).
Batas nilai transaksi	Dalam 1 (satu) bulan untuk setiap uang elektronik secara keseluruhan ditetapkan paling banyak transaksi sebesar Rp. 20.000.000,- (dua puluh juta rupiah).	Dalam 1 (satu) bulan untuk setiap uang elektronik secara keseluruhan ditetapkan paling banyak transaksi sebesar Rp. 20.000.000,- (dua puluh juta rupiah).
Jenis Transaksi yang dapat digunakan	Meliputi transaksi pembayaran, transfer dana, dan fasilitas transaksi lainnya yang disediakan oleh Penerbit.	Meliputi transaksi pembayaran, transfer dana, dan fasilitas transaksi lainnya yang disediakan oleh Penerbit.

Sumber : Bank Indonesia

#### 1) Penggunaan *Elektronic Money* (*E-Money*)

*E-Money* merupakan produk *stored-value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang diciptakan dengan memiliki berbagai manfaat yang diberikan dengan kemudahan yang ditawarkan kepada penggunaanya. Salah satu upaya pemerintah adalah dengan penciptaan sistem pembayaran yang lebih

modern dan efisien melalui perbankan, sehingga masyarakat akan mempertimbangkan uang elektronik sebagai pilihannya. Dengan kita mengasumsikan uang elektronik ini menjadi pilihan terbaik dibanding alat pembayaran yang lain ditambah dengan aturan yang membuat uang elektronik tidak memiliki perbedaan yang banyak terhadap uang kartal maupun giro, bahkan lebih terjamin juga dari segi keamanannya (Sumolang, 2015:8).

*E-Money* memiliki kelebihan utama yaitu pada waktu yang diperlukan pada saat bertransaksi jauh lebih singkat dibandingkan transaksi dengan alat pembayaran yang lainnya. Pemakaian *e-money* tidak memerlukan otoritas *on-line*, tanda tangan atau memasukkan kode PIN. Dengan transaksi *off-line* biaya dapat dikurangi dan juga *electronic value* dapat diisi ulang kedalam kartu *e-money* melalui berbagai sarana yang disediakan oleh *issuer* (Syafira, 2015:53). Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-money* adalah kondisi nyata dimana pengguna menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat transaksi yang dipilih oleh masyarakat.

## 2) Proses Transaksi *E-Money*

Mekanisme transaksi dengan menggunakan *e-money* pada intinya dilakukan melakukan pertukaran data elektronik antara dua media komputer dari pihak pemilik dan terminal *merchant*

dengan menggunakan protokol yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Hidayati (2006:10) jenis-jenis transaksi dengan *e-money*, secara umum meliputi:

- a) Penerbitan (*issuance*) dan pengisian nilai uang (*top-up* atau *loading*)

Pengisian sejumlah nominal uang pertama pada saat kedalam *e-money* dapat dilakukan terlebih dahulu oleh *issuer*. Selanjutnya konsumen dapat melakukan pengisian ulang (*top up*) yang dapat dilakukan melalui ATM dan terminal-terminal pengisian ulang yang telah dilengkapi peralatan khusus.

- b) Transaksi pembayaran

Pada saat seseorang bertransaksi dengan *e-money*, maka mekanisme yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- (1) Konsumen mengarahkan alat *e-money* yang dimiliki ke alat yang terdapat pada *merchant*;
- (2) Alat atau terminal pada *merchant* akan mendeteksi saldo *e-money* terhadap jumlah nominal yang harus dibayar;
- (3) Terminal akan mengurangi saldo pada alat *e-money* nasabah sesuai dengan nominal transaksi yang dilakukan;

- c) *Deposit, Collection*

- (1) *Deposit/ Refund*

Pada beberapa produk, pemilik *e-money* dapat melakukan *refund* atau penyetoran kembali dana pada *e-money* yang tidak terpakai/ masih tersisa untuk didepositkan ke dalam rekeningnya.

## (2) *Collection*

Proses *collection* biasanya dilakukan oleh *merchant* yaitu penyetoran *electronic value* yang diterima oleh *merchant* dari konsumen kepada *issuer* untuk rekening *merchant*.

### c. Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang

Minat merupakan keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi. Apabila minat yang dimiliki seseorang besar maka motivasi yang dimiliki untuk memenuhi keinginannya pun besar pula. *E-money* merupakan inovasi salah satu alternatif alat pembayaran selayaknya uang tunai yang memudahkan penggunaanya. Penggunaan *e-money* adalah kondisi nyata dimana pemilik *e-money* menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat transaksi yang dipilihnya.

Dari pengertian di atas, dapat diketahui bahwa minat menggunakan *e-money* pada penelitian ini didefinisikan sebagai ketertarikan dan kesediaan masyarakat di wilayah Tanah Abang



menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat pembayaran non-tunai. Untuk mempresentasikan variabel minat agar dapat mencapai tujuan dalam penelitian ini, maka digunakan indikator-indikator yang dijabarkan dalam item-item pertanyaan di dalam kuesioner. Indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur variabel minat diadaptasi dari Jogiyanto (2007:77) yaitu:

1) Keinginan menggunakan.

Masyarakat yang berminat bertransaksi menggunakan *e-money* akan memiliki keinginan untuk menggunakan *e-money*.

2) Akan tetap menggunakan di masa depan.

Apabila masyarakat merasa layanan *e-money* memiliki banyak keuntungan nasabah akan menggunakannya di masa akan datang.

2. Tingkat Pemahaman *E-Money* terhadap Minat Menggunakan *E-money*

a. Tingkat Pemahaman

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia, menurut Chaniago (2002:377) paham berarti mengerti benar, pengertian, pendapat, dan pikiran. Menurut Mutia (2014:11) tingkat pemahaman adalah suatu proses peningkatan pengetahuan secara intensif yang dilakukan seorang individu dan sejauh mana dapat dimengerti dengan benar akan suatu permasalahan yang ingin diketahui.

Sedangkan tingkat pemahaman adalah proses peningkatan ilmu secara intensif yang dilakukan oleh individu dan sejauh mana dapat mengerti suatu materi permasalahan yang ingin diketahui (Riko, 2006:75). Dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman adalah skala kemampuan seseorang mengerti dan memahami suatu ilmu atau informasi yang kemudian diartikan menurut dirinya sendiri namun masih berkaitan dengan inti dalam ilmu atau informasi yang didapatnya.

- b. Tingkat Pemahaman Uang Elektronik (*E-Money*) terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang

Tingkat pemahaman adalah skala kemampuan seseorang mengerti dan memahami suatu ilmu atau informasi yang kemudian diartikan menurut dirinya sendiri, namun masih berkaitan dengan inti dalam ilmu atau informasi yang didapatnya. Sedangkan *e-money* merupakan inovasi salah satu alternatif alat pembayaran selainya uang tunai yang memudahkan penggunaanya. Dari beberapa pengertian tersebut dapat diketahui bahwa tingkat pemahaman *Elektronic Money (E-Money)* adalah skala kemampuan seseorang mengerti dan memahami bahwa *e-money* merupakan alat alternatif pembayaran yang kemudian diartikan dan dimengerti sendiri. Penelitian ini ingin mengetahui tingkat pemahaman masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di

wilayah Tanah Abang memahami *e-money* sebagai inovasi alat alternatif pembayaran sesuai dengan pemahaman masyarakat serta mengetahui pengaruhnya terhadap minat menggunakan *e-money*.

Untuk mempresentasikan variabel tingkat pemahaman *e-money* agar dapat mencapai tujuan dalam penelitian ini, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator-indikator yang dijabarkan dalam item-item pertanyaan di dalam kuesioner. Indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur variabel tingkat pemahaman *e-money* diadaptasi dari Peter dan Jerry C. Olson (2000) Indikator tersebut yaitu:

1) Pencarian Informasi

Meliputi pengetahuan konsumen tentang ciri: berupa bentuk ukuran, warna dan ciri khas lain.

2) Pemahaman Arti dan Fungsi *E-money*

Dalam hal keterlibatan konsumen memiliki pengaruh besar terhadap motivasi memahami informasi dan pengetahuan konsumen tentang arti, fungsi, manfaat, dimana, serta pada saat kapan suatu produk digunakan.

3. Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money*

a. Kemanfaatan

Kemanfaatan dari suatu produk akan terasa terbatas apabila penggunaan produk tersebut juga terbatas, sehingga kemanfaatan yang dapat dirasakan oleh setiap individu tentunya akan berbeda pula tergantung seberapa sering mereka menggunakannya. Semakin sering seseorang menggunakan suatu produk menunjukkan bahwa ia merasakan kemanfaatan dari produk tersebut. Menurut Prasetyo (2014:3) kemanfaatan adalah derajat keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem akan dapat meningkatkan pencapaian dalam pekerjaannya. Kemanfaatan berkaitan dengan produktivitas dan efektivitas kegunaan sistem dalam menyelesaikan tugas secara menyeluruh untuk meningkatkan kinerja orang yang menggunakan sistem tersebut (Wedandtha, 2016:403).

Menurut Purnama (2012:37) kemanfaatan penggunaan teknologi dapat diketahui dari kepercayaan pengguna untuk menerima teknologi dengan kepercayaan teknologi tersebut akan memberikan manfaat yang positif bagi pengguna. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kemanfaatan adalah tingkat keyakinan dimana seseorang yakin atau percaya pada suatu produk atau sistem dapat membantu aktivitas seseorang menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Kemanfaatan *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang

Kemanfaatan adalah tingkat keyakinan dimana seseorang yakin atau percaya pada suatu produk atau sistem dapat membantu aktivitas seseorang menjadi lebih efektif dan efisien. Sedangkan *e-money* merupakan inovasi salah satu alternatif alat pembayaran selayaknya uang tunai yang memudahkan penggunaannya. Dari beberapa pengertian tersebut dapat diketahui bahwa kemanfaatan *e-money* adalah tingkat keyakinan masyarakat percaya bahwa *e-money* sebagai inovasi alternatif alat pembayaran yang mampu membantu masyarakat. Pada penelitian ini ingin mengetahui masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang mengetahui kemanfaatan dari *e-money* sebagai inovasi alat alternatif pembayaran serta pengaruhnya terhadap minat menggunakan *e-money*.

Menurut (Hidayati,2006:5) berdasarkan manfaat atau kemanfaatan dari penggunaan *e-money* dibandingkan dengan uang tunai maupun alat pembayaran lainnya, antara lain:

- 1) Lebih cepat dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, pemilik tidak perlu rumit untuk menyediakan uang pas pada saat betransaksi. Kemudian dapat mengurangi kesalahan pada pengembalian uang saat betransaksi yang sering terjadi.

- 2) Waktu yang diperlukan dengan *e-money* untuk bertransaksi dapat dilakukan dengan singkat dibandingkan transaksi dengan kartu kredit atau kartu debit, karena *e-money* dapat dilakukan dengan *off-line*, serta tidak memerlukan tanda tangan atau PIN pada saat bertransaksi.
- 3) *Electronic value* dapat diisi ulang kedalam kartu *e-money* melalui berbagai sarana yang disediakan oleh *issuer*.

Untuk mempresentasikan variabel kemanfaatan agar dapat mencapai tujuan dalam penelitian ini, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator-indikator yang dijabarkan dalam item-item pertanyaan didalam kuesioner. Indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur variabel Kemanfaatan diadaptasi dari Andriyano (2016:5). Indikator tersebut yaitu :

- 1) Meningkatkan efektivitas

Para pengguna akan merasa *e-money* meningkatkan efektivitasnya dengan manfaat yang diberikan.

- 2) Meningkatkan kinerja individu

Penggunaan *e-money* dapat meningkatkan kinerja dan mempermudah pekerjaan para pengguna.

- 3) Mampu memberikan manfaat

Penggunaan *e-money* dapat memberikan dan memberikan banyak keuntungan bagi para pengguna.

## B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Cahaya Agung Purnama (2012) dengan judul Analisis Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan dan Harga terhadap Minat Beli *E-toll Card* Bank Mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh daya tarik promosi, persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan harga sebagai variabel independen terhadap minat beli *e-toll card* pada masyarakat kota Semarang sebagai variabel dependen. Objek penelitian ini adalah pengguna jalan tol di Kota Semarang. Hasil penelitian dari Cahaya Agung Purnama (2012) menunjukkan bahwa daya tarik promosi, persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan dan harga berpengaruh positif terhadap minat beli konsumen untuk membeli produk *E-toll Card*.

Perbedaan penelitian Cahaya Agung Purnama (2012) dengan penelitian ini adalah pada variabel yang digunakan. Variabel yang berbeda yaitu pada tidak adanya variabel daya tarik promosi, persepsi kemudahan, harga, dan penggunaan *e-toll* pada penelitian ini. Sedangkan persamaan penelitian Wanandi Yoso Hanur Cahyo (2014) dengan penelitian ini adalah variabel kemanfaatan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Handayani Nur Hakim (2016) dengan judul Analisis Potensi dan Preferensi yang Mempengaruhi Minta Masyarakat untuk Menggunakan *E-Money*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi

minat masyarakat untuk menggunakan alat pembayaran non-tunai (*e-money*) di Profinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Objek penelitian ini adalah masyarakat di Yogyakarta. Hasil penelitian menjelaskan terdapat beberapa karakteristik yang berpotensi menggunakan *e-money*. Beberapa karakteristik masyarakat yang dirasa lebih berminat menggunakan *e-money* yaitu masyarakat berjenis kelamin perempuan, masyarakat yang masih muda karena mengikuti trend, masyarakat dengan pendidikan di atas SMA, serta masyarakat yang memiliki pendapatan yang besar. Kemudian penelitian Fitri Handayani Nur Hakim (2016) menunjukkan bahwa preferensi masyarakat dipengaruhi oleh faktor informasi, manfaat, teknologi dan motivasi memiliki pengaruh positif terhadap minat masyarakat untuk menggunakan *e-money*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Fitri Handayani Nur Hakim (2016) adalah terdapat pada variabel yang digunakan. Pada penelitian ini faktor atau variabel yang tidak digunakan adalah teknologi dan motivasi serta menambahkan variabel kepercayaan dan kemudahan. Sedangkan persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel *e-money*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Suci Reza Syafira (2015) dengan judul penelitian yaitu Pengaruh Kualitas Pelayanan terhadap Minat Beli *E-money* di Bank Mandiri Cabang Jemursari Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah bentuk pelayanan



di Bank Mandiri Cabang Jemursari, bagaimana mekanisme *E-money*, dan seberapa besar pengaruh kualitas pelayanan terhadap minat beli *E-money* di Bank Mandiri Cabang Jemursari Surabaya.

Objek penelitian adalah pada nasabah PT Bank Mandiri Kantor Cabang Pembantu Jemursari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti bahwa *service system*, *service people* , *service strategy* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat beli e-money nasabah PT. Bank Mandiri Kantor Cabang Pembantu Jemursari Surabaya. Perbedaan penelitian Suci Reza Syafira (2015) dengan penelitian ini adalah pada variabel yang diteliti yaitu pada variabel Kualitas Pelayanan. Sedangkan persamaan penelitian ini yaitu pada variabel Minat *E-money*.

### C. Kerangka Berpikir

#### 1. Pengaruh Tingkat Pemahaman terhadap Minat Menggunakan *E-money*

Tingkat pemahaman adalah skala kemampuan seseorang mengerti dan memahami suatu ilmu atau informasi yang kemudian diartikan menurut dirinya sendiri namun masih berkaitan dengan inti dalam ilmu atau informasi yang didapatnya. Setiap pribadi memiliki tingkat pemahaman yang berbeda tentunya, sehingga dapat menyebabkan persepsi yang berbeda pada setiap individu. Sebelum memilih atau memiliki suatu hal tentunya seseorang akan mencari informasi terkait hal tersebut. Keingintahuan seseorang tentunya

memiliki makna dan maksud tujuan tersendiri baik untuk menambah pengetahuan atau dalam menentukan suatu pilihan.

Tingkat pemahaman *Elektronic Money (E-Money)* adalah skala kemampuan seseorang mengerti dan memahami bahwa *e-money* merupakan alat alternatif pembayaran yang kemudian diartikan dan dimengerti sendiri. Masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang akan menentukan tertarik atau berminat pada *e-money* apabila masyarakat telah mengetahui berbagai penjelasan dari *e-money* baik dari pengertiannya secara mendalam, cara pemakaiannya, keuntungannya dan sebagainya. Dapat dikatakan pula apabila masyarakat tertarik dengan *e-money* masyarakat akan mencari tahu dan memahami tentang produk tersebut secara mendalam baik terkait keuntungan yang diberikan, serta cara pemakaiannya, dan hal lainnya.

## 2. Pengaruh Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money*

Kemanfaatan adalah tingkat keyakinan dimana seseorang yakin atau percaya pada suatu produk atau sistem dapat membantu aktivitas seseorang menjadi lebih efektif dan efisien. Dapat dikatakan pula bahwa banyak keuntungan yang dapat diterima oleh seseorang dalam memilih atau melakukan sesuatu serta mampu menunjang kinerja seseorang. Kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-money* dapat diartikan bahwa *e-money* dirasa bermanfaat pada penggunaannya dan dapat mendorong minat seseorang menggunakan *e-*

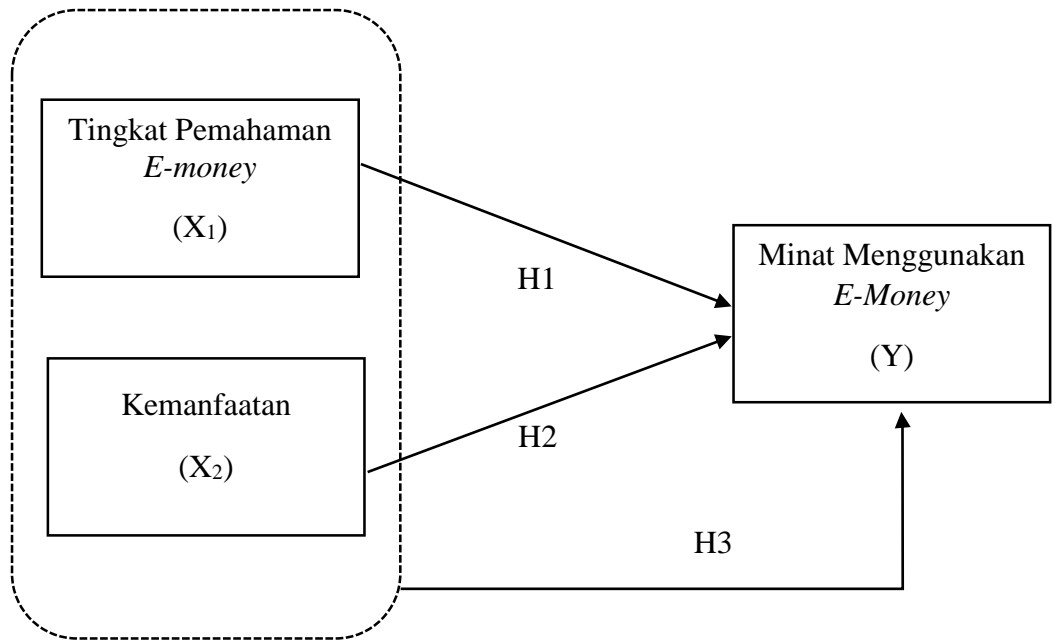
*money*. Kemanfaatan merupakan salah satu faktor seseorang memilih suatu produk atau kegiatan. Tentunya seseorang akan meragukan memilih produk atau kegiatan yang memiliki sedikit keuntungan dan akan memilih produk dengan keuntungan lebih serta yang bermanfaat bagi dirinya. Dapat dikatakan seseorang akan menggunakan *e-money* pada saat mereka merasa dan percaya bahwa *e-money* memiliki kemanfaatan serta dapat meningkatkan kinerjanya. Pada *e-money* terdapat banyak kemanfaatan yang akan diterima oleh pengguna *e-money* tersebut. Kemanfaatan dapat mempengaruhi masyarakat pemilik di wilayah Tanah Abang berminat menggunakan *e-money*.

### 3. Pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money*

Tingkat pemahaman masyarakat di wilayah Tanah Abang terhadap *e-money* yang semakin luas dapat membuka mata masyarakat bahwa *e-money* merupakan salah satu alternatif pembayaran yang baik diterapkan. Dapat mendorong masyarakat di wilayah Tanah Abang tertarik dan menggunakan *e-money*. Semakin banyaknya kemanfaatan yang diberikan oleh *e-money* kepada masyarakat, maka minat menggunakan *e-money* pun akan semakin banyak pula. Sehingga Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan dapat secara bersamaan mempengaruhi minat menggunakan uang elektronik atau *e-money* pada masyarakat pemilik di wilayah Tanah Abang.

#### D. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan tiga variabel bebas (independen) yaitu Tingkat Pemahaman *E-money* ( $X_1$ ) dan Kemanfaatan ( $X_2$ ), sedangkan variabel terikatnya (dependen) adalah Minat Menggunakan *E-Money* ( $Y$ ).



Gambar 1. Paradigma Penelitian

#### Keterangan:

- |                   |  |
|-------------------|--|
| $X_1$             | :Variabel bebas 1, yaitu Tingkat Pemahaman <i>E- money</i> . |
| $X_2$             | :Variabel bebas 2, yaitu Kemanfaatan.                        |
| $Y$               | :Variabel terikat, yaitu Minat Menggunakan <i>E-money</i> .  |
| $\longrightarrow$ | :Garis regresi sederhana.                                    |
| $\dashrightarrow$ | :Garis regresi berganda.                                     |

#### E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada tinjauan pustaka yang telah dibahas dan diuraikan serta berdasarkan penelitian terdahulu maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut ini:

1. H1 :Terdapat pengaruh positif Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang.
2. H2 :Terdapat pengaruh positif Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang.
3. H3 :Terdapat pengaruh positif Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan secara bersamaan terhadap Minat Menggunakan *e-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada masyarakat di wilayah Tanah Abang yang telah memiliki produk *e-money*. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Mei - Juni 2017 untuk melakukan uji coba pada instrumen penelitian. Kuesioner dibagikan kepada masyarakat, dilakukan analisis data dan penyusunan laporan penelitian.

##### B. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kausal komparatif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kausal komparatif adalah tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan sebab akibat antar dua variabel atau lebih. Unit yang diteliti adalah masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang. Penelitian ini merupakan tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan sebab akibat antara variabel independen dan dependen.

Jenis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang dinyatakan dalam angka (Sugiyono, 2012:7). Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan data kuantitatif adalah jumlah responden yang menjawab kuesioner. Sumber data yang ada dalam penelitian ini adalah sumber data primer. Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung. Peneliti

memberikan kuesioner kepada masyarakat dan dijawab sendiri oleh responden yang kemudian dikumpulkan kepada peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* ( $X_1$ ) dan Kemanfaatan ( $X_2$ ) terhadap Minat Menggunakan *E-money* ( $Y$ ).

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:80). Populasi dalam penelitian ini merupakan masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang. Jumlah masyarakat pemilik uang elektronik tidak diketahui dikarenakan tidak adanya kepastian jumlah serta objek dapat berkembang terus atau dapat disebut dengan populasi infinit (Nasution, 2003:1). Pengguna uang elektronik (*e-money*) termasuk dalam populasi infinit karena berbagai hal seperti satu orang atau pengguna dapat memiliki lebih dari satu buah produk *e-money*, dan untuk memiliki produk *e-money* mudah seperti tidak perlunya memiliki rekening sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa setiap saat jumlahnya dapat berubah.

## 2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel (sampling) adalah proses memilih sejumlah elemen secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dan pemahaman tentang sifat atau karakteristiknya akan membuat kita dapat menggeneralisasikan sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi (Syafira, 2105:74). Setiap masyarakat dapat memiliki lebih dari satu produk *e-money*. Dikarenakan jumlah populasi yang tidak diketahui secara pasti maka untuk menentukan besarnya sampel yaitu dengan menggunakan rumus *Unknown Populations* Sugiyono (2008:85).

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q}{d^2}$$

Keterangan:

n :Jumlah Sampel  
Z :Tingkat Standar normal (1,96)  
p :Estimasi Proporsi populasi  
d :Interval/Penyimpangan  
q :1-p

Berdasarkan langkah perhitungan dan rumus sampel tersebut maka jumlah sampel minimal penelitian ini adalah:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q}{d^2}$$
$$n = \frac{(1,96)^2 (0,5)(0,5)}{(0,1)^2}$$
$$n = 96,04$$

Sampel pada penelitian ini adalah 96,04 dapat dibulatkan menjadi 96, namun untuk untuk mengantisipasi adanya kuesioner yang



tidak kembali atau tidak diisi dengan sempurna, peneliti menyebarkan 100 kuesioner.

#### D. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner kepada sampel penelitian yang bersangkutan. Teknik angket (kuesioner) merupakan suatu pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan-pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan tanggapan atas daftar pertanyaan tersebut (Umar, 2011:49). Kuesioner yang disebarkan berisi daftar pertanyaan yang berkaitan dengan obyek yang diteliti, kuesioner diberikan disertai dengan surat permohonan dan penjelasan mengenai tujuan dari penelitian yang dilakukan tersebut. Didalam kuesioner disertakan juga petunjuk pengisian yang jelas agar dapat memudahkan responden dalam memberikan jawabannya dengan tepat.

#### E. Definisi Operasional Variabel Penelitian

##### 1. Minat Menggunakan *E-money* (Y)

Minat menggunakan *e-money* dapat didefinisikan sebagai keinginan atau ketertarikan untuk mengetahui serta menggunakan *e-money* sebagai salah satu alternatif alat pembayaran yang merupakan inovasi perkembangan teknologi. Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel Minat Menggunakan *e-money* ini adalah dimana masyarakat yang berminat atau tertarik menggunakan *e-money*. Variabel ini akan diukur melalui tujuh pertanyaan. Setiap item akan diukur dengan

menggunakan Skala *Likert* mulai dari 1 untuk Sangat Tidak Setuju sampai 4 untuk Sangat Setuju.

2. Tingkat Pemahaman *E-money* ( $X_1$ )

Tingkat pemahaman *Elektronic Money (E-Money)* adalah skala kemampuan seseorang mengerti dan memahami bahwa *e-money* merupakan alat alternatif pembayaran yang kemudian diartikan dan dimengerti sendiri. Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel Tingkat Pemahaman *e-money* adalah masyarakat mengetahui informasi terkait *e-money* serta memahami baik dari arti ataupun fungsinya. Variabel ini akan diukur melalui enam pertanyaan. Setiap item akan diukur dengan menggunakan Skala *Likert* mulai dari 1 untuk Sangat Tidak Setuju sampai 4 untuk Sangat Setuju.

3. Kemanfaatan ( $X_2$ )

Kemanfaatan adalah tingkat keyakinan dimana seseorang yakin atau percaya pada suatu produk atau sistem dapat membantu aktivitas seseorang menjadi lebih efektif dan efisien. Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel Kemanfaatan adalah penggunaan *e-money* dapat meningkatkan kinerja penggunaannya dan mampu membantu dalam bertransaksi lebih mudah secara efektif dan efisien. Variabel ini akan diukur melalui tujuh pertanyaan. Setiap item akan diukur dengan menggunakan Skala *Likert* mulai dari 1 untuk Sangat Tidak Setuju sampai 4 untuk Sangat Setuju.

#### F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono:2008). Pengumpulan data menggunakan kuesioner disini dirasa cukup efektif karena dalam pengumpulan data ini dapat ditanyakan baik pertanyaan tertutup ataupun terbuka yang mewakili pribadi masing-masing. Sehingga setiap satu kuesioner mewakili setiap individu yang mengisi kuesioner tersebut. Kuesioner yang disebarkan berisikan pertanyaan yang sesuai dengan penelitian ini. Kuesioner tentunya akan diberikan petunjuk pengisian kuesioner yang dibuat dengan sederhana dan jelas untuk mempermudah responden dalam mengisi kuesioner.

Menurut Hadi (2000:57) alasan digunakannya angket atau kuesioner adalah anggapan bahwa subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya, yang dinyatakan subjek dalam penelitian adalah dapat dipercaya. Interpretasi subjek tentang pertanyaan adalah sama dengan persepsi yang dimaksud penelitian. Kuesioner ini akan diberikan langsung kepada responden serta dikumpulkan langsung kepada peneliti untuk menghindari adanya kuesioner yang hilang. Penelitian ini merupakan penelitian dengan data primer yang diperoleh langsung dari sumber asli secara khusus dikumpulkan oleh peneliti.

## G. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010:265) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan terdiri dari beberapa pernyataan yang diambil dan dimodifikasi dari penelitian yang telah ada. Penelitian ini dalam pengukuran instrumen yang ada menggunakan pengukuran skala *Likert*. Skala digunakan mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono. 2008:93).

Tabel 2. Skor Skala Likert

Jawaban Positif		Jawaban Negatif	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	3
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	4

Instrumen-instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Instrumen penelitian Tingkat Pemahaman *E-money*

No.	Indikator Tingkat Pemahaman <i>E-money</i>	Nomor	Jumlah
1	Pencarian Informasi	1,2, 3	3
2	Pemahaman arti dan fungsi <i>e-money</i>	4, 5, 6	3
Jumlah		6	6

Peter dan Jerry C. Olson (2000)

Tabel 4. Instrumen penelitian Kemanfaatan

No.	Indikator Kemanfaatan	Nomor	Jumlah
1	<i>E-money</i> Meningkatkan Efektivitas	1, 2	2
2	<i>E-money</i> meningkatkan Kinerja Individu	3, 4, 5	3
3.	E-money mampu memberikan manfaat	6, 7	2
Jumlah		7	7

Andriyano (2016:5)

Tabel 5. Instrumen penelitian Minat Menggunakan *E-money*

No.	Indikator Minat Menggunakan <i>E-money</i>	Nomor	Jumlah
1	Keinginan Menggunakan	1, 2, 3	3
2	Akan tetap Menggunakan	4, 5, 6,7	4
Jumlah		7	7

Jogiyanto (2007:77)

#### H. Uji Coba Instrumen

Penelitian ini menyebarkan kuesioner dalam jumlah yang banyak tentunya perlu ada kepastian instrumen yang digunakan. Sebuah instrumen dapat digunakan apabila instrumen tersebut memenuhi syarat valid dan reliabel. Hasil penelitian dikatakan valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Selanjutnya, hasil penelitian dikatakan reliabel bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013:121).

Dalam penelitian ini, sebelum menyebarkan kuesioner dalam jumlah yang banyak tentunya perlu ada kepastian instrumen yang digunakan dan terlebih dahulu diuji validitas dan reabilitasnya. Sejumlah 30 responden disebar di luar sampel penelitian terlebih dahulu untuk mendapatkan

instrumen yang valid dan reliabel. Uji coba ini dilaksanakan di wilayah Tanah Abang pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money*.

#### 1. Uji Validitas Instrumen

Dalam uji validitas, instrumen yang valid berarti menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data valid dan dapat dilanjutkan. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2010:348). Dari SPSS 16 dapat dilihat pada *corrected item-total correlation*. Jika nilai  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$ , maka nomor item tersebut tidak valid, sebaliknya jika nilai  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  maka item tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk analisis selanjutnya.

Item yang memiliki nilai  $r$  hitung yang paling kecil dikeluarkan dari analisis, maka dilakukan analisis yang sama sampai semua item dinyatakan valid. Uji validitas dilakukan dengan mengetahui ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan peneliti. Digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$R_{xy}$  : Koefisien korelasi antara Y dan X  
 $N$  : Jumlah sampel  
 $\sum XY$  : Jumlah hasil kali nilai X dan Y  
 $\sum X$  : Jumlah nilai X  
 $\sum Y$  : Jumlah nilai Y

$\Sigma X^2$  : Jumlah nilai  $X^2$   
 $\Sigma Y^2$  : Jumlah nilai  $Y^2$

(Umar, 2011:166)

Berikut ini merupakan hasil uji validitas dari kuesioner yang telah disebarkan kepada responden yang merupakan masyarakat pengguna uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas

No.	Variabel	Jumlah Butir	Jumlah Butir Tidak Valid	Jumlah Butir Valid
1	Tingkat Pemahaman	6	-	6
2	Kemanfaatan	7	-	7
3	Minat Menggunakan <i>E-money</i>	7	-	7
	Total	20	-	20

Sumber : Data Primer Diolah, 2017

Dari hasil uji validitas variabel persepsi Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, dan Minat Menggunakan *e-money* di atas menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan memiliki  $r$  hitung lebih besar dari  $r$ -tabel yaitu ( $n=30$  sebesar 0,361). Dengan demikian butir-butir pernyataan yang dinyatakan valid dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2010:348). Kuesioner dikatakan reliabel jika kuesioner tersebut dilakukan pengukuran berulang, akan mendapatkan hasil yang sama. Uji Reliabilitas instrumen merupakan salah satu prosedur dimana dilakukan pengujian terhadap instrumen yang akan

diteliti. Instrumen dikatakan reliabel (andal) jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji coba reliabilitas pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut ini:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

- $r_i$  : Koefisien reliabilitas instrumen (*Cronbach Alpha*)
- $k$  : Banyaknya butir pernyataan
- $\sum \sigma^2 b$  : Jumlah varian butir
- $\sigma^2 t$  : Varian total

(Sugiyono, 2010:132)

Pengambilan keputusan berdasarkan jika nilai *Alpha* melebihi 0,6 maka pertanyaan variabel tersebut reliabel dan jika nilai *alpha* kurang dari 0,6 maka pertanyaan tersebut tidak reliabel (Ghozali, 2006:46). Perhitungan untuk mencari reliabilitas data instrumen dalam penelitian ini dibantu dengan menggunakan software SPSS 16. Butir pertanyaan yang valid diuji dengan menggunakan *Cronbach Alpha*. Berikut ini merupakan hasil uji reliabilitas:

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Nilai Kritis	Keterangan
Tingkat Pemahaman	0,778	$\geq 0,60$	Reliabel
Kemanfaatan	0,784	$\geq 0,60$	Reliabel
Minat Menggunakan <i>E-Money</i>	0,795	$\geq 0,60$	Reliabel

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.



Dari Tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa koefisien *Cronbach's Alpha* > 0,60 sehingga seluruh pertanyaan dalam kuesioner pada item-item pertanyaan pada variabel Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, dan Minat Menggunakan *E-Money* adalah reliabel.

## I. Teknis Analisis Data

### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah proses pengolahan data yang telah didapat dari responden guna mengetahui gambaran data yang akan dianalisis (Hartono, 29:2016). Data tersebut dianalisis dengan langkah-langkah seperti: (a) Verifikasi Data yaitu memeriksa kembali kuesioner yang telah diisi oleh responden untuk memastikan apakah semua pertanyaan sudah dijawab dengan lengkap oleh responden. (b) Menghitung Nilai Jawaban yang dilakukan dengan cara: Menghitung frekuensi dari jawaban yang diberikan responden atas setiap item pertanyaan yang diajukan, Variabel yang akan diukur dan dianalisis dalam penelitian ini yaitu: Tingkat Pemahaman ( $X_1$ ), Kemanfaatan ( $X_2$ ), dan Minat Menggunakan *E-money* ( $Y$ ).

Adapun cara membuat distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:

- a. Penentuan kelas interval dan distribusi frekuensi berdasarkan rumus *Sturgess*

$$\text{Jumlah kelas} : 1 + 3,3 \log n$$

Rentang data : data terbesar-data terkecil

Panjang kelas : rentang data/jumlah kelas

b. Identifikasi Kecenderungan variabel

Tinggi :  $X > \{Mi + 1(SDi)\}$

Sedang :  $\{Mi - 1(SDi)\} \leq X \leq \{Mi+1(SDi)\}$

Rendah :  $X < \{Mi - 1(SDi)\}$

c. Menghitung Distribusi Kecenderungan Variabel

Mean Ideal (Mi) :  $\frac{1}{2} (X \text{ max} + X \text{ min})$

Standar Deviasi Ideal (SDi) :  $\frac{1}{6} (X \text{ max} - X \text{ Min})$

(Sugiyono, 2007: 34)

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data ini digunakan untuk mengetahui bahwa data pada variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Hal ini disebabkan oleh uji t dan F mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Seandainya asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah sampel yang kecil (Imam Gozali. 2011:160). Pengujian normalitas dilakukan dengan teknis analisis *Kolmogorof-Smirnov* dengan rumus:

$$KS: 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}$$

Keterangan:

KS : Harga *Kolmogrov-Smirnov*  
 $n_1$  : Jumlah sampel yang diperoleh  
 $n_2$  : Jumlah sampel yang diharapkan

Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H0 : Data diambil dari populasi yang berdistribusi normal  
H1 : Data diambil bukan dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengambilan keputusan:

Jika nilai *Asymp. Sig.*  $\geq 0,05$  maka H0 diterima.

Jika nilai *Asymp. Si*

*g.*  $< 0,05$  maka H0 ditolak

(Suryono,2014:94)

#### b. Uji Linearitas

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah model regresi yang digunakan memiliki pola linear atau tidak. Uji ini menggunakan harga koefisien signifikansi. Jika signifikansi  $> 0,05$  maka hubungan antar variabel bisa dikatakan linear (Sarjono dan Julianita, 2011: 80). Kriteria yang diterapkan untuk menyatakan kelinearitas adalah nilai F yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$F_{\text{reg}} = \frac{Rk_{\text{reg}}}{Rk_{\text{res}}}$$

Keterangan:

$F_{\text{reg}}$  : Harga bilangan F untuk regresi

$Rk_{\text{reg}}$  : Rerata kuadrat regresi

$Rk_{\text{res}}$  : Rerata kuadrat residu

(Hadi, 2004:13)

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji ini dilakukan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual atas suatu pengamatan ke pengamatan lain. Konsep heteroskedastisitas atau homokedastisitas didasarkan pada penyebaran varians variabel dependen diantara rentang nilai variabel independen. Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2011:139). Untuk mendeteksi adanya heteroskedastisitas dapat menggunakan uji *glejser*. Apabila  $\text{sig} \geq 0,05$  maka tidak terdapat gejala heteroskedastisitas. Model yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.

d. Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas adalah keadaan dimana terjadi hubungan linear yang sempurna atau mendekati sempurna antar variabel independen dalam model regresi (Nilai korelasi 1 atau mendekati 1). Dengan menggunakan nilai *tolerance*, nilai yang terbentuk harus diatas 10% dengan menggunakan VIF (*Variance Inflation Faktor*), nilai yang terbentuk harus kurang dari 10, bila tidak maka

akan terjadi multikolinieritas dan model regresi tidak layak untuk digunakan (Santoso, 2000).

### 3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan hasil atau dugaan sementara mengenai penelitian yang akan diteliti terkait dengan variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis merupakan suatu langkah untuk mengetahui apakah dalam penelitian ini keputusan untuk menerima atau menolak hasil hipotesis yang dihasilkan. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan menggunakan analisis regresi dengan langkah-langkah sebagai berikut ini:

#### a) Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Regresi linear sederhana digunakan untuk menjawab hipotesis yang pertama dan yang kedua. Langkah-langkah dalam melakukan analisis regresi sederhana yaitu:

Membuat garis linear sederhana

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

Y' : nilai yang diprediksikan

a : konstanta atau apabila harga X = 0

b : koefisien regresi

X : nilai variabel independen

(Sugiyono, 2008: 188)

Pengujian regresi sederhana ini dilakukan untuk menguji signifikansi konstanta dan setiap variabel independen apakah berpengaruh terhadap variabel dependen. Nilai t-hitung dibandingkan dengan t-tabel dan lebih besar dari t-hitung berarti ada berpengaruh signifikan variabel independen terhadap variabel dependen secara individual. Kriteria pengambilan kesimpulan sebagai berikut:

Jika nilai  $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$  atau probabilitas  $\leq$  tingkat signifikansi ( $\text{Sig} \leq 0,050$ ) maka hipotesis alternatif diterima. Jika nilai  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$  atau probabilitas tingkat signifikansi ( $\text{Sig} > 0,050$ ) maka hipotesis alternatif ditolak.

#### b) Analisis Regresi Berganda

Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah Tingkat Pemahaman dan Kebermanfaatan secara bersamaan berpengaruh terhadap Minat Menggunakan *E-money*. Dalam analisis regresi berganda, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut ini:

(1) Membuat persamaan garis dengan dua prediktor dengan

rumus:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

Keterangan:

Y : variabel dependen  
 $X_1$  : prediktor 1  
 $X_2$  : prediktor 2  
a : Konstanta, nilai Y jika  $X:0$

b :koefisien linear berganda

- (2) Mencari koefisien determinasi antara prediktor  $X_1$ ,  $X_2$  dengan kriterium Y dengan menggunakan rumus: X

$$R_x^y(X_1X_2) = \frac{a_1 \sum X_1 + a_2 \sum X_2 + Y}{\sum Y^2}$$

Keterangan:

$R_x^y(X_1X_2)$  :Koefisien determinasi antara Y dengan  $X_1$ , dan  $X_2$

$a_1$  :Koefisien prediktor  $X_1$

$a_2$  : Koefisien prediktor  $X_2$

$\sum X_1 Y$  :Jumlah produk  $X_1$  dengan Y

$\sum X_2 Y$  :Jumlah produk  $X_2$  dengan Y

(Hadi, 2004:22)

- (3) Keberartian regresi ganda diuji dengan mencari signifikan harga F, dengan rumus:

$$Fh: \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

Keterangan:

R :Koefisien korelasi berganda

k :Jumlah variabel dependen

n :Jumlah anggota sampel

(Sugiyono,2012:235)

Kriteria pengembalian kesimpulan sebagai berikut:

- a) Jika nilai F-hitung  $\geq$  F-tabel maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) didukung yaitu variabel independen secara simultan

berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.

- b) Jika nilai  $F\text{-hitung} < F\text{-tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak yaitu variabel independen secara simultan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel secara dependen.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Penelitian

Bab ini merupakan analisis hasil penelitian mengenai “Pengaruh Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-Money*”. Pembahasan analisis hasil penelitian ini dimulai dari uji validitas dan reliabilitas, karakteristik responden, analisis deskriptif (deskripsi variabel penelitian), uji asumsi klasik, dan kemudian dilanjutkan dengan analisis kuantitatif yaitu analisis regresi linear sederhana, regresi linear berganda dan pengujian hipotesis.

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada responden penelitian yaitu masyarakat di wilayah Tanah Abang yang memiliki uang elektronik atau *e-money*. Dalam penelitian ini disebar 120 kuesioner pada 120 responden. Kuesioner yang dikembalikan sebanyak 116 eksemplar, sehingga tingkat respon pengembalian kuesioner sebanyak 96,6%. Sebanyak 9 eksemplar tidak sah atau tidak layak dikarenakan tidak sesuai dengan ketentuan yang tertera pada kuesioner, dan sebanyak 3 eksemplar tidak digunakan karena tidak menggunakan *e-money*, sehingga kuesioner yang terjawab lengkap dan layak dianalisis dalam penelitian ini sebanyak 104 kuesioner.

Rincian perolehan kuesioner dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran rekapitulasi data. Setelah data terkumpul, kemudian data diedit (*editing*), diberi kode (*coding*), dan ditabulasikan (*tabulating*). Untuk selanjutnya dianalisis dengan bantuan program statistik komputer *SPSS 16*.

#### 1. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 104 reponden, maka dapat diidentifikasi mengenai karakteristik responden sebagai berikut:

##### a. Jenis Kelamin

Berdasarkan jenis kelamin, maka responden dalam penelitian ini diklasifikasikan pada tabel 8. sebagai berikut:

Tabel 8. Jenis Kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	60	57,7%
2	Perempuan	44	42,3%
Total		104	100,0%

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.

Berdasarkan Tabel 8 dapat disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini sebagian besar adalah laki-laki sebanyak 60 responden atau 57,7% dan perempuan sebanyak 44 responden atau 42,3%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang lebih banyak dari jenis kelamin laki-laki yang menggunakan *e-money*.

b. Umur

Berdasarkan umur, maka responden dalam penelitian ini diklasifikasikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Umur Responden

No.	Umur	Jumlah	Persentase
1	18-24 tahun	21	20,19%
2	25-35 tahun	47	45,19%
3	36-45 tahun	13	12,5%
4	46-55 tahun	23	22,11%
Total		104	100,0%

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.

Berdasarkan Tabel 9 dapat disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini adalah kebanyakan berusia 25-35 tahun sebanyak 47 responden atau 45,19% dan sebagian kecil berusia 36-45 tahun sebanyak 13 responden atau 12,5%. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi umur sebagian besar responden masyarakat pemilik di wilayah Tanah Abang, adalah usia dewasa awal sampai dewasa pertengahan yang menggunakan *e-money*.

c. Pekerjaan

Berdasarkan pekerjaan, maka responden dalam penelitian ini diklasifikasikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Pekerjaan Responden

No.	Pekerjaan	Jumlah	Persentase
1	Mahasiswa	16	15,4%
2	Pegawai BUMN	23	22,1%
3	Pegawai Negeri	16	15,4%
4	Pegawai Swasta	44	42,3%
5	Wirausahawan	4	3,8%
6	<i>Job Seeker</i>	1	1%
Total		104	100,0%

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.

Berdasarkan Tabel 10 dapat disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini adalah sebagian besar bekerja sebagai pegawai Swasta sebanyak 44 responden atau 42,3% dan sebagian kecil bekerja sebagai *Job Seeker* sebanyak 1 responden atau 1%. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi pekerjaan, responden masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang mayoritas bekerja pada perusahaan swasta.

#### B. Statistik Deskriptif

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh tingkat pemahaman dan kemanfaatan terhadap minat menggunakan uang elektronik atau *e-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik di wilayah Tanah Abang. Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dengan metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan angket/ kuesioner. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, jawaban dari responden telah direkapitulasi kemudian

dianalisis untuk mengetahui Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, dan Minat Menggunakan *E-Money*. Analisis ini meliputi jumlah penelitian, nilai minimum, nilai maximum, nilai rata-rata (*mean*), dan standar deviasi. Hasil analisis deskriptif dari masing-masing variabel penelitian dengan bantuan *software* SPSS 16 adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif variabel penelitian

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Minat Menggunakan uang elektronik atau <i>e-money</i> (Y)	104	8.00	28.00	24.52	3.33
Tingkat Pemahaman (X <sub>1</sub> )	104	7.00	24.00	20.00	2.82
Kemanfaatan (X <sub>2</sub> )	104	8.00	28.00	24.51	3.23

#### 1. Variabel Minat Menggunakan *E-Money* (Y)

Variabel Minat Menggunakan *E-money* diukur menggunakan kuesioner yang terdiri dari 7 item pernyataan yang diberikan kepada 104 responden di wilayah Tanah Abang. Deskriptif pada variabel Minat Menggunakan *E-money* menunjukkan skor tertinggi 28 dan skor terendah 8. Diketahui nilai *mean* = 24,52 dan nilai standar deviasi = 3,33.

Untuk menyusun distribusi frekuensi variabel Minat Menggunakan *E-money* dapat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

##### a. Menghitung Jumlah Kelas Interval

Jumlah kelas interval (K) :  $1 + 3,3 \log n$

:  $1 + 3,3 \log 104$

$$: 1 + 3,3 (6,65621002)$$

$$: 7,65621002$$

b. Menghitung Rentang Data

$$\begin{aligned} \text{Rentang Data (R)} &: \text{Data tertinggi} - \text{Data terendah} \\ &: 28 - 8 : 20 \end{aligned}$$

c. Menghitung Panjang Kelas

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas (P)} &: \text{Rentang Data} / \text{Jumlah Kelas Interval} \\ &: 20 / 7,65621002 \\ &: 2,656 \text{ dibulatkan menjadi } 3 \end{aligned}$$

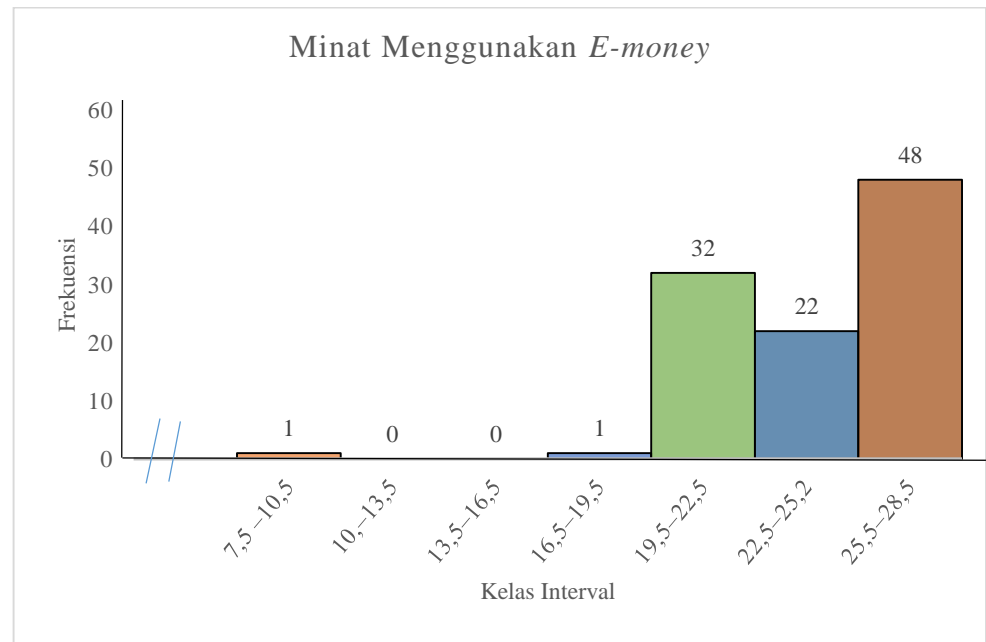
Dari hasil perhitungan tersebut dapat dibuat tabel tentang distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Minat Menggunakan *E-money*

No	Kelas Interval			Frekuensi	Persentase
1	8	—	10	1	1%
2	11	—	13	-	0%
3	14	—	16	-	0%
4	17	—	19	1	1%
5	20	—	22	32	31%
6	23	—	25	22	21%
7	26	—	28	48	46%
				104	100%

Sumber: Data Primer diolah, 2017

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas, dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Minat Menggunakan E-money

Berdasarkan tabel dan histogram diatas menunjukkan Minat Menggunakan *E-money* paling banyak terletak diantara interval 26-28 sebanyak 48 orang (46%). Pengkategorian data pada Minat Menggunakan *E-money* dibuat mean dan standar deviasi. Identifikasi dikelompokkan dalam kategori normal sebagai berikut:

Tinggi :  $X > \{Mi + 1(SDi)\}$

Sedang :  $\{Mi - 1(SDi)\} \leq X \leq \{Mi+1(SDi)\}$

Rendah :  $X < \{Mi - 1(SDi)\}$

Sedangkan untuk mengetahui mean ideal dan standar deviasi ideal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Mean Ideal (Mi)} &: \frac{1}{2} (X \text{ max} + X \text{ min}) \\
 &: \frac{1}{2} (28+7) \\
 &: 17,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Standar Deviasi Ideal (SDi)} &: \frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min}) \\ &: \frac{1}{6} (28-7) \\ &: 3.5\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Tinggi} &: X > \{Mi + 1(SDi)\} \\ &: X > \{17,5 + 1*(3,5)\} \\ &: X > 21\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sedang} &: \{Mi - 1(SDi)\} \leq X \leq \{Mi+1(SDi)\} \\ &: \{17,5 - 1(3,5)\} \leq X \leq \{17,5+1(3,5)\} \\ &: 14 \leq X \leq 21\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Rendah} &: X < \{MI - 1(SDI)\} \\ &: X < \{17,5 - 1(3,5)\} \\ &: X < 14\end{aligned}$$

Berikut ini tabel distribusi kecenderungan data minat menggunakan

*e-money*:

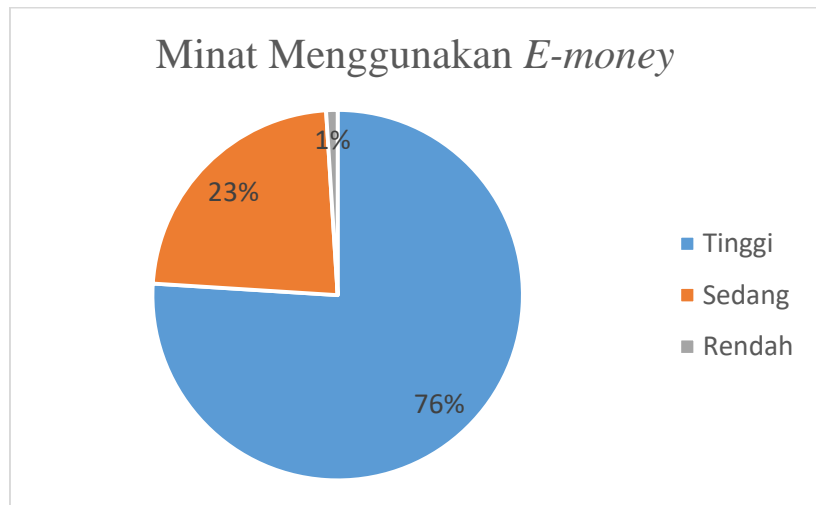
Tabel 13. Kategori Kecenderungan Data Variabel Minat Menggunakan *E-money*

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$x > 21$	Tinggi	79	76%
$14 < x < 21$	Sedang	24	23%
$x < 14$	Rendah	1	1%
Total		104	100,%

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.

Berdasarkan Tabel di atas dari 104 responden yang diambil sebagai sampel, diketahui kebanyakan responden (76%) menilai minat menggunakan *e-money* responden, Tinggi. Kategorisasi minat menggunakan *e-money* responden untuk kategori sedang ada 24 subjek (23%), kategori rendah ada 1 subjek (1%). Berdasarkan kategori tabel di atas, minat menggunakan *e-money* responden dalam kategori tinggi. Hasil deskriptif tersebut dapat juga disajikan dalam bentuk *Pie Chart* seperti berikut:





Gambar 3. *Pie Chart* Kecenderungan Data Variabel Minat Menggunakan *E-money*

## 2. Variabel Tingkat Pemahaman *E-money* ( $X_1$ )

Variabel Tingkat Pemahaman *E-money* diukur menggunakan kuesioner yang terdiri dari 6 item pernyataan yang diberikan kepada 104 responden di wilayah Tanah Abang. Pada variabel tingkat pemahaman *e-money* menunjukkan skor tertinggi 24 dan skor terendah 7. Selain itu nilai *mean* = 20,00 dan nilai standar deviasi = 2,82.

Untuk menyusun distribusi frekuensi variabel Tingkat Pemahaman *E-money* dapat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### a. Menghitung Jumlah Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval (K)} &: 1 + 3,3 \log n \\
 &: 1 + 3,3 \log 104 \\
 &: 1 + 3,3 (6,65621002) \\
 &: 7,65621002
 \end{aligned}$$

### b. Menghitung Rentang Data

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang Data (R)} &: \text{Data tertinggi} - \text{Data terendah} \\
 &: 24 - 7 : 17
 \end{aligned}$$

c. Menghitung Panjang Kelas

Panjang Kelas (P) : Rentang Data / Jumlah Kelas Interval  
 :  $17 / 7,65621002$   
 : 2,2

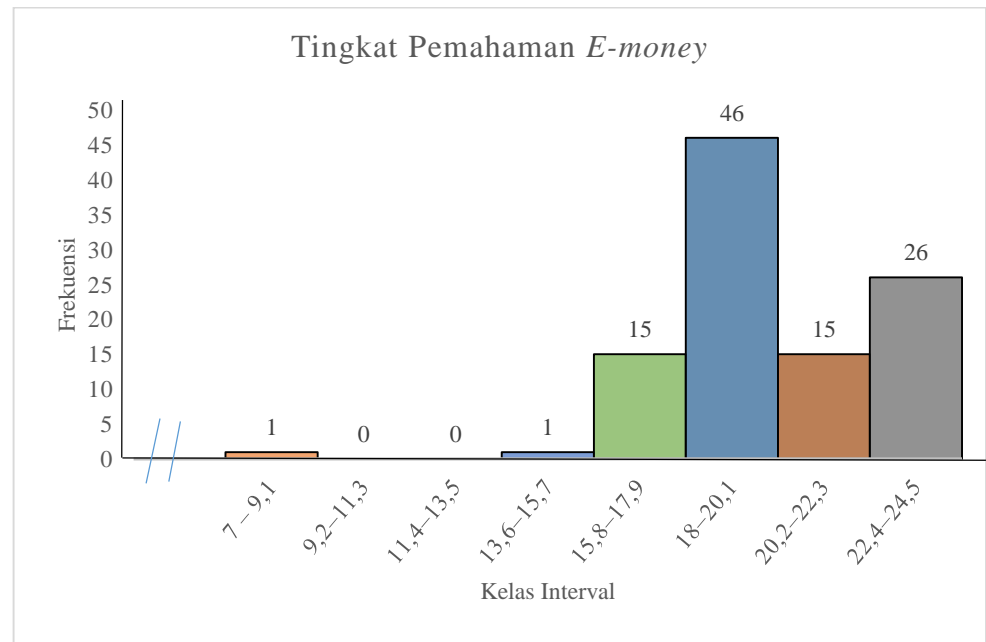
Dari hasil perhitungan tersebut dapat dibuat tabel tentang distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman *E-money*

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	7 – 9,1	1	1%
2	9,2 – 11,3	-	0%
3	11,4 – 13,5	-	0%
4	13,6 – 15,7	1	1%
5	15,8 – 17,9	15	14%
6	18 – 20,1	46	45%
7	20,2 – 22,3	15	14%
8	22,4 – 24,5	26	25%
		104	100%

Sumber: Data Primer diolah, 2017

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas, dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman *E-money*

Berdasarkan tabel dan histogram diatas menunjukkan Tingkat Pemahaman *E-money* paling banyak terletak diantara interval 18-20,1 sebanyak 46 orang (45%). Pengkategorian data pada Tingkat Pemahaman *E-money* dibuat mean dan standar deviasi. Identifikasi dikelompokkan dalam kategori normal sebagai berikut:

Tinggi :  $X > \{Mi + 1(SDi)\}$

Sedang :  $\{Mi - 1(SDi)\} \leq X \leq \{Mi+1(SDi)\}$

Rendah :  $X < \{Mi - 1(SDi)\}$

Sedangkan untuk mengetahui mean ideal dan standar deviasi ideal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Mean Ideal (Mi)} &: \frac{1}{2} (X \text{ max} + X \text{ min}) \\
 &: \frac{1}{2} (24+6) \\
 &: 15
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Standar Deviasi Ideal (SDi)} &= \frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min}) \\ &= \frac{1}{6} (24 - 6) \\ &= 3\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Tinggi} &: X > \{Mi + 1(SDi)\} \\ &: X > \{15 + 1(3)\} \\ &: X > 18\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sedang} &: \{Mi - 1(SDi)\} \leq X \leq \{Mi + 1(SDi)\} \\ &: \{15 - 1(3)\} \leq X \leq \{15 + 1(3)\} \\ &: 12 \leq X \leq 18\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Rendah} &: X < \{Mi - 1(SDi)\} \\ &: X < \{15 - 1(3)\} \\ &: X < 12\end{aligned}$$

Berikut ini tabel distribusi kecenderungan data tingkat

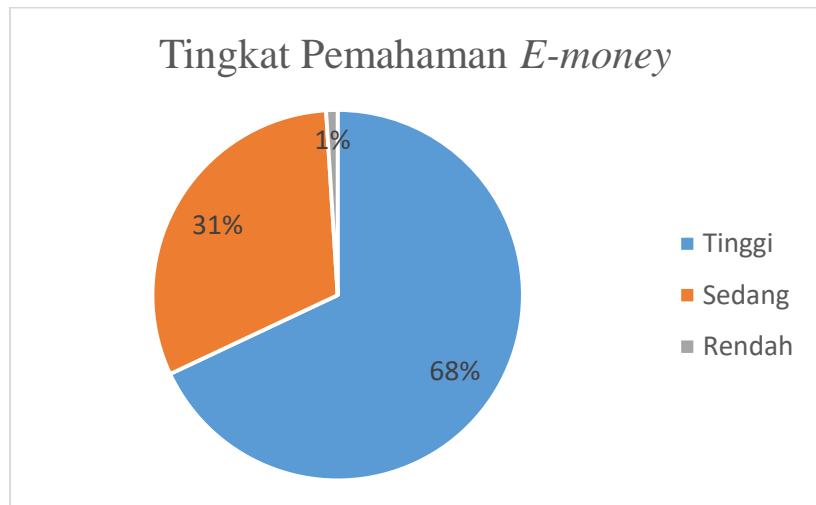
pemahaman *e-money*:

Tabel 15. Kategori Kecenderungan Data Variabel Tingkat Pemahaman *E-money*

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$x > 18$	Tinggi	71	68%
$12 < x < 18$	Sedang	32	31%
$x < 12$	Rendah	1	1%
Total		104	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.

Berdasarkan Tabel di atas dari 104 responden yang diambil sebagai sampel, diketahui kebanyakan responden (68%) menilai tingkat pemahaman *e-money* responden, Tinggi. Kategorisasi tingkat pemahaman *e-money* responden untuk kategori sedang ada 32 subjek (31%), kategori rendah ada 1 subjek (1%). Berdasarkan kategori tabel di atas, tingkat pemahaman *e-money* responden dalam kategori tinggi. Hasil deskriptif tersebut dapat juga disajikan dalam bentuk *Pie Chart* seperti berikut:



Gambar 5. *Pie Chart* Kecenderungan Data Variabel Tingkat Pemahaman *E-money*

### 3. Variabel Kemanfaatan

Variabel Kemanfaatan diukur menggunakan kuesioner yang terdiri dari 7 item pernyataan yang diberikan kepada 104 responden di wilayah Tanah Abang. Deskriptif pada variabel Kemanfaatan menunjukkan skor tertinggi 28 dan skor terendah 8. Selain itu, nilai *mean* = 24,51 dan nilai standar deviasi = 3,23.

Untuk menyusun distribusi frekuensi variabel Tingkat Pemahaman *E-money* dapat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### a. Menghitung Jumlah Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval (K)} &: 1 + 3,3 \log n \\
 &: 1 + 3,3 \log 104 \\
 &: 1 + 3,3 (6,65621002) \\
 &: 7,65621002
 \end{aligned}$$

#### b. Menghitung Rentang Data

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang Data (R)} &: \text{Data tertinggi} - \text{Data terendah} \\
 &: 28 - 8 : 20
 \end{aligned}$$

c. Menghitung Panjang Kelas

Panjang Kelas (P) : Rentang Data / Jumlah Kelas Interval  
: 20 / 7,65621002  
: 2,656 dibulatkan menjadi 3

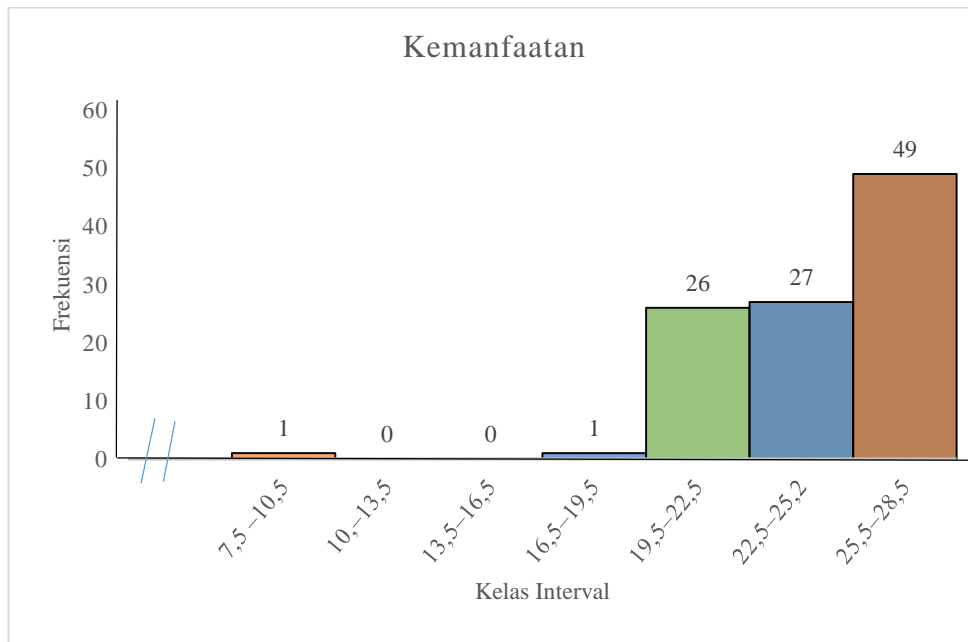
Dari hasil perhitungan tersebut dapat dibuat tabel tentang distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman *E-money*

No	Kelas Interval			Frekuensi	Persentase
1	8	–	10	1	1%
2	11	–	13	-	0%
3	14	–	16	-	0%
4	17	–	19	1	1%
5	20	–	22	26	25%
6	23	–	25	27	26%
	26	–	28	49	47%
				104	100%

Sumber: Data Primer diolah, 2017

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas, dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 6. Histogram Distribusi Frekuensi Kemanfaatan

Berdasarkan tabel dan histogram diatas menunjukkan Kemanfaatan paling banyak terletak diantara interval 26-28 sebanyak 49 orang (48%). Pengkategorian data pada Kemanfaatan dibuat mean dan standar deviasi. Identifikasi dikelompokkan dalam kategori normal sebagai berikut:

Tinggi :  $X > \{Mi + 1(SDi)\}$

Sedang :  $\{Mi - 1(SDi)\} \leq X \leq \{Mi+1(SDi)\}$

Rendah :  $X < \{Mi - 1(SDi)\}$

Sedangkan untuk mengetahui mean ideal dan standar deviasi ideal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Mean Ideal (Mi)} &: \frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min}) \\
 &: \frac{1}{2} (28+7) \\
 &: 17,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Standar Deviasi Ideal (SDi)} &= \frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min}) \\ &= \frac{1}{6} (28-7) \\ &= 3.5\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Tinggi} &: X > \{Mi + 1(SDi)\} \\ &: X > \{17,5 + 1*(3,5)\} \\ &: X > 21 \\ \text{Sedang} &: \{Mi - 1(SDi)\} \leq X \leq \{Mi+1(SDi)\} \\ &: \{17,5 - 1(3,5)\} \leq X \leq \{17,5+1(3,5)\} \\ &: 14 \leq X \leq 21 \\ \text{Rendah} &: X < \{MI - 1(SDI)\} \\ &: X < \{17,5 - 1(3,5)\} \\ &: X < 14\end{aligned}$$

Berikut ini tabel distribusi kecenderungan data minat menggunakan

*e-money*:

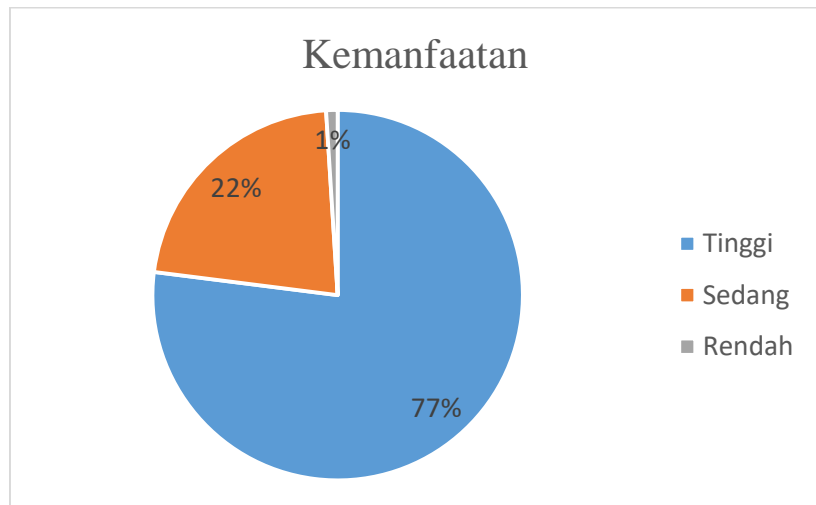
Tabel 17. Kategori Kecenderungan Data Variabel Minat Menggunakan *E-money*

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$x > 21$	Tinggi	80	77%
$14 < x < 21$	Sedang	23	22%
$x < 14$	Rendah	1	1%
Total		104	100,%

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.

Berdasarkan Tabel di atas dari 104 responden yang diambil sebagai sampel, diketahui kebanyakan responden (77%) menilai Kemanfaatan responden, Tinggi. Kategorisasi tingkat Kemanfaatan responden untuk kategori sedang ada 23 subjek (22%), kategori rendah ada 1 subjek (1%). Berdasarkan kategori tabel di atas, kemanfaatan responden dalam kategori tinggi. Hasil deskriptif tersebut dapat juga disajikan dalam bentuk *Pie Chart* seperti berikut:





Gambar 7. *Pie Chart* Kecenderungan Data Variabel Kemanfaatan

### C. Statistik Asumsi Klasik

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel dependen dan variabel independen mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal (Ghozali, 2001). Untuk menguji normalitas, dapat menganalisis dengan melihat nilai probabilitasnya. Dasar pengambilan keputusan adalah, jika nilai probabilitas  $> 0,05$ , maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov Test* sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov Test*

Variabel	Sig.	<i>Level of Significant</i>	Keterangan
Residual	0,151	0,05	Normal

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov Test* di atas terlihat bahwa nilai probabilitas sebesar 0,151 lebih besar dari 0,05, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

## 2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk melihat spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Kriteria yang diterapkan untuk pengujian linearitas adalah nilai signifikansi pada masing-masing variabel bebas lebih besar dari pada nilai taraf signifikansi *Deviation from Linearity* 0,05 maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah linear. Berikut ini hasil uji linearitas sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil Uji Linearitas

Indikator	F-hitung	Sig.	Keterangan
Tingkat Pemahaman ( $X_1$ )	1,921	0,058	Linear
Kemanfaatan ( $X_2$ )	1,279	0,259	Linear

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.

Berdasarkan hasil uji linearitas diperoleh nilai probabilitas F-statistik  $< \text{Level of Significant} = 0,05$ , maka hipotesis nol yang menyatakan bahwa spesifikasi model linear adalah benar.

### 3. Uji Heteroskedastisitas

Uji ini dilakukan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual atas suatu pengamatan ke pengamatan lain. Konsep heterokedastisitas atau homokedastisitas didasarkan pada penyebaran varians variabel dependen diantara rentang nilai variabel independen. Pendeteksian heteroskedastisitas dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *Glejser*. Apabila  $\text{sig} \geq 0,05$  maka tidak terdapat gejala heteroskedastisitas (Ghozali, 2001). Hasil uji heteroskedastisitas dengan *Glejser* sebagai berikut:

Tabel 19. Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan *Glejser*

Variabel	Sig.	Nilai Kritis	Keterangan
Tingkat Pemahaman ( $X_1$ )	0,391	0,05	Tidak Terjadi Heterokedastisitas
Kemanfaatan ( $X_2$ )	0,425	0,05	Tidak Terjadi Heterokedastisitas

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan *rank spearman* terlihat bahwa nilai probabilitas  $> 0,05$ . Hal ini berarti model yang diestimasi bebas dari heteroskedastisitas.

### 4. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas adalah suatu keadaan dimana salah satu atau lebih variabel independen dapat dinyatakan sebagai kombinasi linear dari variabel independen lainnya. Salah satu asumsi regresi linear klasik adalah tidak adanya multikolinearitas sempurna (*no*

*perfect multikolinearitas*). Suatu model regresi dikatakan terkena multikolinearitas apabila terjadi hubungan linear yang *perfect* atau *exact* di antara beberapa atau semua variabel bebas. Dengan menggunakan nilai *tolerance*, nilai yang terbentuk harus diatas 10% dengan menggunakan VIF (*Variance Inflation Faktor*), nilai yang terbentuk harus kurang dari 10, bila tidak maka akan terjadi multikolinearitas dan model regresi tidak layak untuk digunakan (Santoso, 2000).

Pendeteksian multikolinearitas dalam penelitian ini dilakukan dengan metode VIF.

Kriteria pengujian :

Jika  $VIF > 10$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika  $VIF < 10$ , maka  $H_0$  diterima

Hasil uji multikolinearitas dengan metode VIF sebagai berikut:

Tabel 20. Hasil Uji Multikolinearitas dengan Metode VIF

Variabel	VIF	Nilai Kritis	Keterangan
Tingkat Pemahaman ( $X_1$ )	1,536	10	Tidak ada multikolinearitas
Kemanfaatan ( $X_2$ )	1,536	10	Tidak ada multikolinearitas

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas dengan metode VIF, nilai  $VIF < 10$ , artinya bahwa semua variabel bebas tidak terjadi

multikolinearitas, sehingga tidak membiaskan interpretasi hasil analisis regresi.

#### D. Uji Hipotesis

Pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear. Pengujian hipotesis pertama dan kedua menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana karena hanya menjelaskan pengaruh satu variabel independen dan satu variabel dependen. Pengujian hipotesis ketiga menggunakan analisis regresi linear berganda karena menjelaskan pengaruh dua variabel bebas secara simultan dengan satu variabel terikat. Hasil pengujian hipotesis sebagai berikut:

##### 1. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

###### a. Tingkat Pemahaman *E-money* ( $X_1$ )

Uji hipotesis pertama dilakukan untuk menguji pengaruh variabel independen Tingkat Pemahaman *E-money* ( $X_1$ ) terhadap variabel dependen Minat Menggunakan *E-money* ( $Y$ ). Hipotesis pertama pada penelitian ini menyatakan bahwa “Terdapat pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang”. Hipotesis pertama diuji dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Rangkuman hasil analisis regresi linear sederhana pada uji hipotesis pertama penelitian ini ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 21. Hasil Analisis Regresi Sederhana Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money*

	<i>Unstandardized Coefficients</i>	t	Sig.
Konstanta	10,227	5,353	0,000
X <sub>1</sub>	0,715	7,696	0,000
r	0,606		
r Square	0,367		

#### 1) Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan tabel tersebut dapat dibuat suatu persamaan untuk hipotesis 1 (H<sub>1</sub>), yaitu:

$$Y = 10,227 + 0,715 X_1$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa konstanta sebesar 10,277; hal ini menunjukkan bahwa apabila variabel independen (X<sub>1</sub>) dianggap nol, maka nilai variabel Minat Menggunakan *E-money* (Y) adalah sebesar 10,277 satuan. Koefisien regresi X<sub>1</sub> sebesar 0,715 menunjukkan bahwa setiap kenaikan Tingkat Pemahaman *E-money* sebesar 1 satuan akan menaikkan Minat Menggunakan *E-money* sebesar 0,715 satuan. Berdasarkan dari hasil tersebut menunjukkan arah model regresi ini adalah positif.

#### 2) Koefisien Determinasi

Berdasarkan tabel tersebut nilai koefisien korelasi (r) bernilai positif 0,606 dan nilai *r Square* (r<sup>2</sup>) sebesar 0,367. Hal ini menunjukkan bahwa 36,7% variabel dependen Minat Menggunakan *E-money* dipengaruhi oleh variabel independen

Tingkat Pemahaman, sedangkan sisanya sebesar 63,3% dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar penelitian ini.

### 3) Pengujian Signifikansi Regresi Sederhana

Pengujian signifikansi bertujuan untuk mengetahui signifikansi Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money*. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai signifikansi 0,000 dan nilai  $t$  hitung 7,696. Oleh karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), dan koefisien korelasi ( $r$ ) memiliki arah positif sebesar 0,606 maka hipotesis pertama yang menyatakan "Terdapat pengaruh positif Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money* Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang". Didukung.

#### b. Kemanfaatan ( $X_2$ )

Uji hipotesis kedua dilakukan untuk menguji pengaruh variabel independen Kemanfaatan ( $X_2$ ) terhadap variabel dependen Minat Menggunakan *E-money* ( $Y$ ). Hipotesis kedua pada penelitian ini menyatakan bahwa "Terdapat pengaruh Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang". Hipotesis kedua diuji dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Rangkuman hasil analisis regresi

linear sederhana pada uji hipotesis kedua penelitian ini ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 22. Hasil Analisis Regresi Sederhana Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money*

	<i>Unstandardized Coefficients</i>	t	Sig.
Konstanta	2,208	1,878	0,063
X <sub>2</sub>	0,910	19,137	0,000
r	0,884		
r Square	0,782		

#### 1) Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan tabel tersebut dapat dibuat suatu persamaan untuk hipotesis 2 (H<sub>2</sub>), yaitu:

$$Y = 2,208 + 0,910 X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa konstanta sebesar 2,208; hal ini menunjukkan bahwa apabila variabel independen (X<sub>2</sub>) dianggap nol, maka nilai variabel Minat Menggunakan *E-money* (Y) adalah sebesar 2,208 satuan. Koefisien regresi X<sub>2</sub> sebesar 0,910 menunjukkan bahwa setiap kenaikan Kemanfaatan sebesar 1 satuan akan menaikkan Minat Menggunakan *E-money* sebesar 0,910 satuan. Berdasarkan dari hasil tersebut menunjukkan arah model regresi ini adalah positif.

#### 2) Koefisien Determinasi

Berdasarkan tabel tersebut nilai koefisien korelasi (r) bernilai positif 0,884 dan nilai *r Square* (r<sup>2</sup>) sebesar 0,782. Hal



ini menunjukkan bahwa 78,2% variabel dependen Minat Menggunakan *E-money* dipengaruhi oleh variabel independen Kemanfaatan, sedangkan sisanya sebesar 21,8% dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar penelitian ini.

### 3) Pengujian Signifikansi Regresi Sederhana

Pengujian signifikansi bertujuan untuk mengetahui signifikansi Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money*. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai signifikansi 0,000 dan nilai t-hitung 19,137. Oleh karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), dan koefisien korelasi ( $r$ ) memiliki arah positif sebesar 0,884 maka hipotesis kedua yang menyatakan "Terdapat pengaruh positif Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* Tanah Abang" Didukung.

## 2. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis dalam penelitian ini adalah analisis Regresi Linear Berganda. Analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang. Analisis regresi ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16. Berikut ini tabel 24 hasil Regresi Linear Berganda

Tabel 23. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

<i>Variabel</i>	Koefisien <i>Unstandardized</i>	Koefisien <i>Standardized</i>	t	Sig.
<i>Konstanta</i>	1,094	-	0,875	0,384
Tingkat Pemahaman (X <sub>1</sub> )	0,151	0,128	2,287	0,024
Kemanfaatan (X <sub>2</sub> )	0,832	0,809	14,405	0,000
R <sup>2</sup> : 0,793				
Adjusted R <sup>2</sup> : 0,789				
F-statistik : 193,321, Sig. = 0,000				
N : 104				
Variabel Dependen (Y) : Minat Menggunakan <i>E-Money</i>				

Sumber : Data Primer Diolah, 2017.

### 3. Persamaan Regresi Linear

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program statistik komputer *SPSS 16* diperoleh hasil persamaan Regresi Linear Berganda sebagai berikut :

$$Y = 1,094 + 0,151X_1 + 0,832X_2$$

Pada persamaan di atas ditunjukkan pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-Money*. Adapun arti dari koefisien regresi tersebut adalah:

#### 1. Konstanta = 1,094

Konstanta sebesar 1,094, artinya, jika Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan tidak mengalami perubahan, maka Minat Menggunakan *E-Money* (Y) akan sebesar 1,094 poin.

2. Koefisien regresi Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-Money* = 0,151

Koefisien regresi positif (searah) artinya, jika Tingkat Pemahaman *E-money* ( $X_1$ ) meningkat sebesar 1 poin, maka Minat Menggunakan *E-Money* ( $Y$ ) akan meningkat sebesar 0,151 poin dan sebaliknya, dengan asumsi variabel lain konstan.

3. Koefisien regresi Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* = 0,832

Koefisien regresi positif (searah) artinya, jika Kemanfaatan ( $X_2$ ) meningkat sebesar 1 poin, maka Minat Menggunakan *E-Money* ( $Y$ ) akan meningkat sebesar 0,832 poin dan sebaliknya, dengan asumsi variabel lain konstan.

#### 4. Pengujian Hipotesis (Uji F)

Untuk menguji pengaruh variabel Tingkat Pemahaman *E-money* ( $X_1$ ) dan Kemanfaatan ( $X_2$ ) secara bersamaan terhadap variabel Minat Menggunakan *E-Money* ( $Y$ ) dilakukan dengan uji F. Diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 193,321 dengan signifikansi 0,00. Sehingga nilai probabilitas  $F_{hitung} (0,000) < Level\ of\ Significant (0,05)$ , maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Tingkat Pemahaman *E-money* ( $X_1$ ) dan Kemanfaatan ( $X_2$ ) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* ( $Y$ ) pada masyarakat pemilik uang elektronik atau e-money di wilayah Tanah Abang.

## 5. Koefisien Determinasi (*Adjusted R<sup>2</sup>*)

Berdasarkan hasil koefisien determinasi (*Adjusted R<sup>2</sup>*) menunjukkan angka sebesar 0,789 atau 78,9% yang berarti bahwa Minat Menggunakan *E-money* dapat dijelaskan oleh variabel Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan. Sebesar sisanya sebesar 21,1% dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian ini.

## E. Pembahasan Hasil Penelitian

### 1. Pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang

Hasil analisis Regresi Linear menunjukkan bahwa variabel Tingkat Pemahaman *E-money* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang, dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $0,000 < 0.05$ ). Nilai koefisien regresi sebesar 0,715 yang memiliki arah positif menunjukkan semakin tinggi tingkat pemahaman maka penggunaan uang elektronik atau *e-money* juga akan meningkat. Selain itu, berdasarkan hasil koefisien korelasi sebesar 0,606 dan koefisien determinasi ( $r^2$ ) yang diperoleh bernilai 0,367 (36,7%) menunjukkan Tingkat Pemahaman *E-money* berpengaruh positif dan mempengaruhi 36,7% perubahan pada Minat Menggunakan *E-money*, sedangkan sisanya sebesar 63,3% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Dapat diartikan, jika Tingkat Pemahaman *E-money* meningkat, maka Minat Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang, mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Riko (2006:75) yang menyatakan tingkat pemahaman adalah proses peningkatan ilmu atau informasi yang dilakukan oleh individu dan sejauh mana dapat mengerti suatu yang ingin diketahui. Para pemilik uang elektronik telah memahami atau mencari tahu sebelumnya dapat terlihat dengan hasil tingkat pemahaman *e-money* yang tinggi. Penelitian ini mendukung hasil penelitian Hakim (2016:78) yang menyatakan bahwa informasi, manfaat, teknologi dan motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*. Tingkat pemahaman adalah skala kemampuan seseorang mengerti dan memahami suatu ilmu atau informasi yang kemudian diartikan menurut dirinya sendiri namun masih berkaitan dengan inti dalam ilmu atau informasi yang didapatnya. Setiap pribadi memiliki tingkat pemahaman yang berbeda pula tentunya, sehingga dapat menyebabkan persepsi yang berbeda pada setiap individu. Sebelum memilih atau memiliki suatu hal tentunya seseorang akan mencari informasi terkait hal tersebut. Keingintahuan seseorang memiliki makna dan maksud tujuan tersendiri baik untuk menambah pengetahuan atau dalam menentukan suatu pilihan.

Tingkat pemahaman *Elektronic Money (E-Money)* adalah skala kemampuan seseorang mengerti dan memahami bahwa *e-money* merupakan alat alternatif pembayaran yang kemudian diartikan dan dimengerti sendiri. Masyarakat di wilayah Tanah Abang akan menentukan tertarik atau berminat pada *e-money* apabila masyarakat telah mengetahui berbagai penjelasan dari *e-money* baik dari pengertiannya secara mendalam, cara pemakaiannya, keuntungannya dan sebagainya.

Berdasarkan hasil pengujian pada penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik atau *e-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang Timur. Di wilayah Tanah Abang Timur mayoritas telah memiliki uang elektronik atau *e-money* dan tingkat pemahaman pada pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini berada pada tingkat sedang. Masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang telah memahami secara umum tentang uang elektronik atau *e-money* dan memilih menggunakan uang elektronik atau *e-money*.

## 2. Pengaruh Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang

Hasil analisis Regresi Linear menunjukkan bahwa variabel Tingkat Pemahaman berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat

Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang, dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $0,000 < 0.05$ ). Nilai koefisien regresi sebesar 0,910 yang memiliki arah positif menunjukkan semakin tinggi persepsi kebermanfaatan maka penggunaan *online banking* juga akan meningkat. Selain itu, berdasarkan hasil koefisien korelasi sebesar 0,884 dan koefisien determinasi ( $r^2$ ) yang diperoleh bernilai 0,782 (78,2%) menunjukkan Kemanfaatan berpengaruh positif dan mempengaruhi 78,2% perubahan pada Minat Menggunakan *E-money*, sedangkan sisanya sebesar 21,8% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Hal ini dapat diartikan, jika Kemanfaatan meningkat, maka Minat Menggunakan uang elektronik atau *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang meningkat juga. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Purnama (2012:37) kemanfaatan penggunaan teknologi dapat diketahui dari kepercayaan pengguna untuk menerima teknologi dengan kepercayaan teknologi tersebut akan memberikan manfaat yang positif bagi pengguna. Pada penelitian ini diketahui bahwa masyarakat pemilik uang elektronik di wilayah Tanah Abang merasakan kemanfaatan yang diberikan dari *e-money*. Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Adiyanti (2015:10) yang menyatakan bahwa manfaat produk akan meningkatkan minat penggunaan bertransaksi menggunakan *e-money*. Semakin

bermanfaat penggunaannya maka banyak pengguna semakin berminat dan tertarik. Kemanfaatan adalah tingkat keyakinan dimana seseorang yakin atau percaya pada suatu produk atau sistem dapat membantu aktivitas seseorang menjadi lebih efektif dan efisien. Dapat dikatakan pula bahwa banyak keuntungan yang dapat diterima oleh seseorang dalam memilih atau melakukan sesuatu serta mampu menunjang kinerja seseorang.

Kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-money* dapat diartikan bahwa *e-money* dirasa bermanfaat pada penggunaannya dan dapat mendorong minat seseorang menggunakan *e-money*. Kemanfaatan merupakan salah satu faktor seseorang memilih suatu produk atau kegiatan. Tentunya seseorang akan meragukan memilih produk atau kegiatan yang memiliki sedikit keuntungan dan akan memilih produk dengan keuntungan lebih serta yang bermanfaat bagi dirinya. Pada penelitian ini seseorang akan menggunakan *e-money* pada saat mereka merasa dan percaya bahwa *e-money* memiliki kemanfaatan yang menguntungkan serta dapat meningkatkan kinerjanya. Pada *e-money* terdapat banyak kemanfaatan yang akan diterima oleh penggunaannya.

Berdasarkan hasil pengujian pada penelitian ini menunjukkan bahwa kemanfaatan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik atau *e-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang. Mayoritas masyarakat di wilayah Tanah Abang telah memiliki uang elektronik atau *e-money* dan



memahami kemanfaatan pada pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini berada pada tingkat sedang. Masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang memahami dan merasakan manfaat yang diberikan dari *e-money* serta menggunakannya sebagai salah satu alat pembayaran.

3. Pengaruh Variabel Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan Secara Simultan terhadap Variabel Minat Menggunakan *E-Money* Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang

Hasil analisis Regresi Linear menunjukkan bahwa variabel Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang. Hal ini dibuktikan dengan nilai F-hitung sebesar 193,321 dengan nilai signifikansi 0,000 ( $0,0000 < 0,05$ ) dapat diartikan, jika Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan meningkat secara simultan, maka Minat Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil dari koefisien korelasi sebesar 0,890 dan nilai *adjusted R*<sup>2</sup> yang diperoleh bernilai 0,789 (78,9%). Hal ini berarti Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan secara simultan berpengaruh positif dan mempengaruhi 78,9% perubahan pada Minat Menggunakan *E-money*.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Hakim (2016:78) yang menyatakan bahwa informasi, manfaat, teknologi dan motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*. Serta mendukung pendapat Riko (2006:75) yang menyatakan tingkat pemahaman adalah proses peningkatan ilmu atau informasi yang dilakukan oleh individu dan sejauh mana dapat mengerti suatu yang ingin diketahui. Tingkat pemahaman *E-money* masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang terhadap *e-money* yang semakin luas dapat membuka mata masyarakat bahwa *e-money* merupakan salah satu alternatif pembayaran yang baik diterapkan. Dapat mendorong masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang tertarik dan menggunakan *e-money*.

Penelitian ini mendukung pendapat mendukung pendapat Purnama (2012:37) kemanfaatan penggunaan teknologi dapat diketahui dari kepercayaan pengguna untuk menerima teknologi dengan kepercayaan teknologi tersebut akan memberikan manfaat yang positif bagi pengguna. Semakin banyaknya kemanfaatan yang diberikan oleh *e-money* kepada masyarakat, maka minat menggunakan *e-money* pun akan semakin banyak pula. Tingkat pemahaman *e-money* dan Kemanfaatan dapat secara bersamaan mempengaruhi minat menggunakan *e-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang. Masyarakat di wilayah Tanah Abang telah memahami dan mengetahui kemanfaatan dari *e-money* serta

berminat menggunakannya. Banyaknya pemilik uang elektronik atau *e-money* yang menggunakan *e-money* pada *commuter line* dan Transjakarta di Tanah Abang menunjukkan antusias atau minat menggunakan masyarakat yang baik.

#### F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Temuan hasil penelitian membuktikan bahwa selain Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan terdapat faktor lain yang mempengaruhi Minat Menggunakan Uang Elektronik atau *E-money*. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan memberikan sumbangan sebesar 78,9% terhadap minat menggunakan uang elektronik atau *e-money*, sedangkan sisanya sebesar 21,1% dijelaskan faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
2. Penelitian ini menggunakan kuesioner sehingga data yang dikumpulkan hanya menggambarkan pendapat responden mengenai uang elektronik atau *e-money*. Selain itu, terdapat kemungkinan terjadi bias pada data karena adanya perbedaan persepsi antara peneliti dengan responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian mengenai pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang adalah sebagai berikut ini:

1. Terdapat pengaruh yang positif signifikan Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $0,000 < 0.05$ ). Nilai koefisien regresi sebesar 0,715 yang memiliki arah signifikan positif menunjukkan semakin tinggi persepsi kebermanfaatan maka minat menggunakan *e-money* juga akan meningkat. Selain itu, berdasarkan hasil koefisien korelasi sebesar 0,606 dan koefisien determinasi ( $r^2$ ) yang diperoleh bernilai 0,367 (36,7%) menunjukkan Tingkat Pemahaman *E-money* berpengaruh positif dan mempengaruhi 36,7% perubahan pada Minat Menggunakan *E-money*. Hal ini dapat diartikan jika Tingkat Pemahaman *E-money* meningkat, maka Minat Menggunakan *E-Money* masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang mengalami peningkatan.
2. Terdapat pengaruh yang positif signifikan Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money*

di wilayah Tanah Abang, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $0,000 < 0.05$ ). Nilai koefisien regresi sebesar 0,910 yang memiliki arah positif menunjukkan semakin tinggi persepsi kebermanfaatan maka minat menggunakan *e-money* juga akan meningkat. Selain itu, berdasarkan hasil koefisien korelasi sebesar 0,884 dan koefisien determinasi ( $r^2$ ) yang diperoleh bernilai 0,782 (78,2%) menunjukkan Kemanfaatan berpengaruh positif dan mempengaruhi 78,2% perubahan pada Minat Menggunakan *E-money*. Hal ini dapat diartikan, jika Kemanfaatan meningkat, maka Minat Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang mengalami peningkatan.

3. Terdapat pengaruh yang positif signifikan Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan secara bersamaan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $0,000 < 0.05$ ). Nilai koefisien regresi sebesar 0,903 yang memiliki arah positif menunjukkan semakin tinggi tingkat pemahaman *e-money* dan kemanfaatan yang diberikan maka minat menggunakan *e-money* juga akan meningkat. Selain itu, berdasarkan hasil koefisien korelasi sebesar 0,890 dan *adjusted R*<sup>2</sup> yang diperoleh bernilai 0,789 (78,9%) menunjukkan Kemanfaatan berpengaruh positif dan mempengaruhi 78,9% perubahan pada Minat Menggunakan *E-money*. Hal ini dapat diartikan, jika Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan meningkat secara simultan, maka Minat Menggunakan *E-Money* masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, selanjutnya dapat diusulkan saran yang diharapkan akan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Menggunakan *E-money*.

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai terendah pada variabel minat menggunakan *e-money* yaitu pada pernyataan produk *e-money* berbeda dengan kartu kredit dan kartu debit, maka disarankan adanya sosialisasi kembali kepada masyarakat terkait dengan perbedaan kartu *e-money* dan kartu debit ataupun kartu kredit. Serta peningkatan untuk sistem pembayaran *e-money* agar masyarakat dapat lebih memilih *e-money* karena perbedaan dan keunggulan dari *e-money* dibandingkan sistem pembayaran lainnya.
2. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai terendah pada variabel tingkat pemahaman *e-money* yaitu pada pernyataan penggunaan *e-money* yang dapat digunakan secara *off-line*, maka disarankan adanya sosialisasi kembali kepada masyarakat terkait dengan menggunakan uang elektronik atau *e-money* yang dapat digunakan secara *off-line* sehingga masyarakat tidak perlu khawatir dengan sistem yang penuh atau error yang dapat terjadi pada sistem online.
3. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai terendah pada variabel kemanfaatan yaitu pada pernyataan bahwa *e-money* dapat mengurangi kejahatan, maka disarankan kepada Pemerintah atau perbankan dapat mensosialisasikan kemanfaatan atau keuntungan yang diberikan dari

*e-money* agar masyarakat mengetahui bahwa *e-money* dapat mencegah tindak kejahatan seperti perampasan ataupun pencurian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti, A. I. (2015). *Pengaruh pendapatan, manfaat, kemudahan penggunaan, daya tarik promosi, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan layanan e-money. Jurnal*. Malang: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Andriyano, Y. (2016). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Risiko dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Rekening Ponsel (Studi Kasus Pada Nasabah CIMB Niaga Daerah Istimewa Yogyakarta). Jurnal*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Bhaskoro, A.J (2013). *Survey:Orang Indonesia Saat ini Familiar Dengan E-money Namun Masih enggan Untuk Menggunakannya*.  
<https://dailysocial.id/post/survey-emony-indotelkom> Diakses pada 21 Juli 2017 pukul 20:15
- Chaniago, A. (2002). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bandung:Pustaka Setia
- Daud, A. (2017). *Tahun ini, Pemerintah Wajibkan Bayar Non-Tunai di Semua Pintu Tol*. <http://katadata.co.id/berita/2017/03/14/tahun-ini-pemerintah-wajibkan-bayar-non-tunai-semua-pintu-tol> . Diakses pada 10, Juni 2017 pukul 13.14.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*.Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Dra. Sryono,H. (2014). *Metode Analisis Statistik:Pendoman Praktis, Dalam Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta:Ombak
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Spss*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadi, S. (2004). *Analisis Regresi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Hakim, F. H. (2016). *Analisis Potensi dan Preferensi yang Mempengaruhi Minat Masyarakat untuk Menggunakan E-money*.Skripsi. Yogyakarta:Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hartono, (2016). *SPSS 16.0 Analisis data Statistika dan Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar



- Hidayah. (2006). *Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Melalui Pengembangan E-money*. Bank Indonesia
- Hidayati, S. (2006). *Operasional E-Money*. Bank Indonesia.
- Hilmawan,A. (2017). *Minat Masyarakat Terhadap Uang Elektronik Masih Minim*. <http://sekuritas.co.id/minat-masyarakat-terhadap-uang-elektronik-masih-minim/> . Diakses pada 21 Juli 2017 pukul 20:12
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Teknologi Keperilakuan*. Yogyakarta : Andi.
- Lucky. (2017). *Pengguna E-toll Masih Rendah*. <http://ekonomi.metrotvnews.com/read/2017/06/24/720603/pengguna-e-toll-masih-rendah>. Diakses pada 21, Juli 2017 pukul 19:56.
- Librianty, A. (2016). *Tantangan Wujudkan Gerakan Nasional Non Tunai*. <http://tekno.liputan6.com/read/2609031/tantangan-wujudkan-gerakan-nasional-non-tunai> .Diakses pada 12, Mei 2017 pukul 23:45
- Mutia, S.P.T. (2014). *Pengaruh Sanksi Perpajakan, Kesadaran Perpajakan, Pelayanan Fiskus, dan Tingkat Pemahaman terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi*. Skripsi. Padang: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
- Panji.A. (2014). *Demi E-money, Perbankan dan Telekomunikasi Harus Bersatu*. <http://tekno.kompas.com/read/2014/06/11/1721520/Demi.E-Money.Perbankan.dan.Telekomunikasi.Harus.Bersatu>. Diakses pada 21 Juli 2017 pukul 21:30.
- Pasaribu, Y.A. (2015). *Analisis Tingkat Pemahaman Masyarakat Kabupaten Tapanuli Utara terhadap Penggunaan Pembayaran Non Tunai*. Skripsi. Medan:Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara.
- Peter, J.P. dan Jerry C Olson. 2000. *Consumer behavior: Perilaku Konsumen Dan Strategi Pemasaran Jilid 1*. Edisi Keempat. Jakarta: Erlangga.
- Prasetyo, A.B. (2014). *Pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan Website Terhadap Kinerja (Survei pada Karyawan Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Timur (KOMINFO JATIM))*. Jurnal. Malang:Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya.
- Prof. Nasution, R. (2003). *Teknik Sampling*.Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara.

- Purnama, C.A. (2012). *Analisis Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan dan Harga Terhadap Minat Beli E-toll Card Bank Mandiri (Studi Kasus pada Penggunaan Jalan Tol di Kota Semarang)*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Diponegoro.
- Prof. SKM. Nasution. R (2003). *Teknik Sampling*. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara.
- Quthbi, Z.H. (2016). *Pengaruh Kemudahan, Manfaat, Keamanan dan Privasi Kecukupan Informasi dan Kesenangan Bertransaksi terhadap Keputusan menggunakan E-Money pada Bus Trans Jogja*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Riko, T. (2006). *Analisis Tingkat Pemahaman Wajib Pajak Badan dan Fiskus terhadap Perencanaan dan Penggelapan Pajak pada KPP Padang*. Skripsi : Fakultas Ekonomi Universitas Andalas
- Saraswati, P. (2013). *Penerimaan E-Commerce: Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat dan Persepsi Risiko*. Skripsi. Malang: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya.
- Setiadi, M. & Chairy. (1998). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Setiawan, S. R. D. (2017). *Kartu Pegawai Kemenhub Akan Terintegrasi "e-money: Bank Mandiri*.  
<http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2017/06/16/080000926/kartu.pegawai.kemenhub.akan.terintegrasi.e-money.bank.mandiri>. Diakses pada 10 Juni 2017 pukul 13:45
- Sudarsono. Drs. S. H. 1995. *Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sulistyo, J. (2010). *6 Hari Jago SPSS 17*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Sumolang, R.M. (2016). *Analisis Uang Elektronik (E-money) di Indonesia*. Skripsi. Makasar: Fakultas Ekonomi Universitas Hasanuddin
- Sugiyono (2007) *Metodologi Penelitian Bisnis*, PT. Gramedia, Jakarta
- \_\_\_\_\_. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Statistika Untuk Peneliti*. Bandung : CV Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2012). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta.

Syafira, S. R. (2015). *Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Beli E-Money di Bank Mandiri Cabang Jemursari Surabaya..Skripsi*. Surabaya: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.

Umar, H. (2008). *Desain Penelitian Akuntansi Keperilakuan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Wedantha, P.M. (2016). *Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Pemakaian dan Kompetensi Auditor pada Keberhasilan Penerapan Teknik Audit Berbantu Komputer*. Jurnal. Bali: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana.

Wulandari D. (2016). *Analysis of use of Electronic Money in Efforts to Support the Less Cas Society*. Jurnal: Malang. Universitas Negeri Malang.

Yolanda, A. (2013). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi kenyamanan, dan Norma Subjektif terhadap Minat Menggunakan Electronic Commerce (e-Commerce)*. jurnal. Malang: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya.

Yoso, W. (2014). *Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Keamanan, Kepercayaan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Online Banking pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta..Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

<http://www.bi.go.id/en/sistem-pembayaran/informasi-perizinan/uang-elektronik/Contents/Default.aspx> , diakses pada tanggal 5 April 2017.

<http://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/Contents/Jumlah%20Uang%20Elektronik.aspx>, diakses pada tanggal 5 April 2017.

<http://www.bankmandiri.co.id/article/mandiri-prabayar.asp>, diakses pada tanggal 15 Mei 2017

Peraturan Undang-undang:

Bank Indonesia. (2005). Peraturan Bank Indonesia No. 7/52/PBI/2005 tentang Penyelenggaraan Kegiatan Alat Pembayaran Dengan Menggunakan Kartu

Bank Indonesia. (2009). Peraturat Bank Indonesia Nomor 11/11/PBI/2009 tentang Penyelenggaraan Kegiatan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu

## LAMPIRAN

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Lampiran 2. Data Responden

Lampiran 3. Data Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Lampiran 4. Hasil Uji Validitas & Reliabilitas

Lampiran 5. Data Penelitian

Lampiran 6. Hasil Analisis Deskriptif

Lampiran 7. Hasil Uji Normalitas

Lampiran 8. Uji Linearitas

Lampiran 9. Hasil Uji Heterokedastisitas

Lampiran 10. Hasil Uji Multikolinearitas

Lampiran 11. Hasil Uji Linear Sederhana

Lampiran 12. Hasil Analisis Regresi Berganda

## Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Kepada Yth.

Saudara/i

Dengan hormat,

Dengan segala kerendahan hati, dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta, saya:

Nama :Nisa Indira Vhistika

NIM :13812141007

Fakultas :Ekonomi

Prodi :Akuntansi

Judul Skripsi :”PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN DAN  
KEMANFAATAN TERHADAP MINAT  
MENGUNAKAN *E-MONEY*”

Memberitahukan bahwa saat ini saya sedang melakukan penelitian dan demi tercapainya penelitian ini, maka peneliti memohon kesediaan saudara/i untuk membantu mengisi kuisisioner ini dengan keadaan yang sebenarnya.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas kesedian sadara/i yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini.

Hormat saya,

Nisa Indira Vhistika

## KUESIONER PENELITIAN

Dimohon kesediaan dan bantuan Saudara/i untuk mengisi kuisioner yang berisikan pernyataan-pernyataan berikut adalah item-item mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan *E-money* . Untuk itu mohon saudara/i memberikan tanda *tick mark* (✓) atau silang (x) pada skala penilaian pada pertanyaan berikut sesuai dengan pengalaman saudara/i.

### Identitas Responden

Mohon Saudara/i memberikan informasi demografi dengan mengisi titik-titik pada masing-masing pernyataan berikut:

1. Nama : .....(Boleh Tidak Diisi)
2. Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki  
☐ Perempuan
3. Usia : ..... Tahun
4. Pekerjaan : ☐ Pegawai Negeri  
☐ Pegawai Swasta  
☐ Wirausahawan  
☐ Mahasiswa  
☐ Lainnya.....
5. Memiliki : ☐ *E-Money*  
☐ *E-toll*  
☐ Tidak Menggunakan Keduanya

Berikan tanggapan terhadap pernyataan berikut ini dengan memberikan tanda *tick mark* (✓) atau silang (x) silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat dengan kriteria jawaban saudara/i:

Petunjuk

STS : (Sangat Tidak Setuju)

TS : (Tidak Setuju)

S : (Setuju)

SS : (Sangat Setuju)

Bacalah setiap pernyataan yang dimaksud secara seksama, dan kemudian pilihlah jawaban yang dianggap paling sesuai.

A. Tingkat Pemahaman *e-money*

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Produk <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> berbeda dengan kartu kredit dan kartu debit.				
2.	Saya dapat menyimpan sejumlah uang dalam <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> .				
3.	<i>E-money</i> dan <i>e-toll</i> dapat digunakan pada keadaan <i>off-line</i> .				
4.	Produk <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> dapat digunakan di beberapa retail mikro.				
5.	Pemilik <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> tidak wajib menggunakan atau memiliki rekening.				
6.	Pengisian ulang ( <i>top up</i> ) <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> dapat dilakukan dimana saja seperti di <i>minimarket</i> ataupun di ATM.				

B. Kemanfaatan

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Penggunaan <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> yang memerlukan waktu singkat dapat membuat waktu saya tidak tersita.				
2.	Saya tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah banyak yang berisiko tinggi pada kejahatan, karena dapat menyimpannya pada <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> .				
3.	Penggunaan <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> yang praktis serta mudah dapat membantu saya.				
4.	Tidak perlunya penggunaan PIN atau kode pada produk <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> dapat memudahkan saya.				



5.	<i>E-money</i> dan <i>e-toll</i> dapat mengurangi terjadinya kesalahan pada saat kembalian menguntungkan saya.				
6.	Saya merasa <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> bermanfaat.				
7.	<i>E-money</i> dan <i>e-toll</i> dapat memberikan keuntungan dimasa depan.				

C. Minat Menggunakan *E-Money*.

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Setelah mengetahui tentang <i>e-money</i> saya tertarik menggunakan <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> karena terdapat banyak keuntungan yang akan saya dapatkan.				
2.	Setelah mengetahui tentang <i>e-money</i> saya tertarik menggunakan <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> karena penggunaan yang mudah.				
3.	Setelah mengetahui tentang <i>e-money</i> saya tertarik menggunakan <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> karena dapat meminimaisir kesalahan ataupun kerugian.				
4.	Penggunaan <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> sangat praktis sehingga cocok digunakan untuk masa depan.				
5.	Saya akan menggunakan <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> apabila didukung dengan peningkatan fasilitas yang diberikan, serta diperluasnya <i>merchant</i> atau usaha yang bekerjasama dengan Bank Mandiri melalui <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> .				
6.	<i>E-money</i> dan <i>e-toll</i> sangat hemat waktu dan tenaga, sehingga cocok digunakan dimasa depan.				
7.	Saya rasa menggunakan <i>e-money</i> dan <i>e-toll</i> di masa depan dapat bermanfaat.				

Lampiran 2. Data Responden

No.	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan
1	Suwignyo	Laki-laki	53 tahun	Pegawai Negeri
2	Nadira Dwi	Perempuan	18 tahun	Mahasiswa
3	Soni	Laki-laki	43 tahun	BUMN
4	Teguh	Laki-laki	49 tahun	BUMN
5	Achmd Sajidi	Laki-laki	47 tahun	BUMN
6	Resti	Perempuan	51 tahun	BUMN
7	M. Badarudin	Laki-laki	47 tahun	BUMN
8	Ibnu Raihan R	Laki-laki	22 tahun	BUMN PTKAI
9	Fariza Agustina	Perempuan	20 tahun	Mahasiswa
10	Nirinda	Perempuan	23 tahun	BUMN
11	Bony Permana	Laki-laki	26 tahun	BUMN
12	Eko	Laki-laki	32 tahun	BUMN
13	Noname			
14	Siti Kholifa	Perempuan	23 tahun	Pegawai Swasta
15	YarMani	Laki-laki	49 tahun	Wirausahawan
16	Debora	Perempuan	24 tahun	Pegawai Swasta
17	James	Laki-laki	33 tahun	Pegawai BUMN
18	Alex Karta	Laki-laki	33 tahun	Wirausahawan
19	Tutik	Perempuan	27 tahun	Pegawai Swasta
20	Vina	Perempuan	24 tahun	Pegawai BUMN
21	Ochie	Perempuan	51 tahun	
22	Hery	Laki-laki	42 tahun	BUMN
23	Andes Kurnaintinro	Laki-laki	24 tahun	BUMN
24	Junaidi	Laki-laki	45 tahun	Pegawai Swasta
25	NN	Perempuan	26 tahun	BUMN
26	Puroto	Laki-laki	55 tahun	BUMN
27	Kinati P	Perempuan	23 tahun	
28	Restu	Laki-laki	43 tahun	Pegawai Negeri
29	Tri S	Perempuan	50 tahun	BUMN
30	Suparno	Laki-laki	55 tahun	Pegawai Swasta
31	Johanea Imaulata M	Laki-laki	46 tahun	Pegawai Swasta
32	Talitha	Perempuan	25 tahun	Pegawai Negeri
33	Yuniarsi	Perempuan	46 tahun	Pegawai Negeri
34	Syafriein	Laki-laki	54 tahun	
35	Laras	Perempuan	27 tahun	BUMN
36	Bayani	Laki-laki	47 tahun	Pegawai Negeri

37	Sri Narno	Laki-laki	51 tahun	BUMN
38	Mardiarun	Perempuan	51 tahun	BUMN
39	Khusnul Khotimah	Perempuan	35 tahun	BUMN
40	Novianti	Perempuan	28 tahun	Pegawai Swasta
41	Bambang	Laki-laki	54 tahun	
42	Yuni	Perempuan	54 tahun	BUMN
43	Saladin	Laki-laki	48 tahun	BUMN
44	Dodi	Laki-laki	35 tahun	BUMN
45	Puguh Haryanto	Laki-laki	44 tahun	BUMN
46	Zulfikarsyah	Laki-laki	44 tahun	BUMN
47	Noname	Perempuan	44 tahun	BUMN
48	Yaya	Perempuan	43 tahun	
49	Praoana	Laki-laki	48 tahun	Pegawai Swasta
50	Dedi Junaedi	Laki-laki	47 tahun	Pegawai Negeri
51	Adhi	Laki-laki	51 tahun	Pegawai Negeri
52	Putra Hadi	Laki-laki	29 tahun	Pegawai Swasta
53	Ike Kurniawati	Perempuan	25 tahun	BUMN
54	AM Saul Ari tonang	Laki-laki	50 tahun	Pegawai Negeri
55	Andi Bara Ekaputra	Laki-laki	33 tahun	Pegawai Negeri
56	Heru	Laki-laki	28 tahun	Pegawai Negeri
57	Dinata FA Pardede	Perempuan	31 tahun	BUMN
58	Kalsam	Laki-laki	48 tahun	BUMN
59	Nadya Resky	Perempuan	26 tahun	BUMN
60	Yuni Indriyani	Perempuan	28 tahun	BUMN
61	Aprianto	Laki-laki	49 tahun	BUMN
62	Dwi Budiantoro	Laki-laki	52 tahun	Pegawai Negeri
63	Tari	Perempuan	47 tahun	BUMN
64	Revi Fauzi	Laki-laki	27 tahun	BUMN
65	Yayang Martadi	Laki-laki	55 tahun	Wirausahawan
66	Raela Rahmawati	Perempuan	24 tahun	Pegawai Negeri
67	Rusman	Laki-laki	24 tahun	BUMN
68	Fauzan Udy	Laki-laki	25 tahun	Pegawai Negeri
69	Arif jalil G	Laki-laki	44 tahun	BUMN
70	Dzaki	Laki-laki	27 tahun	Pegawai Swasta
71	Sapta Febrian	Laki-laki	29 tahun	BUMN
72	Mardiarun	Laki-laki	27 tahun	Pegawai Negeri
73	Agung Sutoro	Laki-laki	49 tahun	Pegawai Negeri
74	Adjio Soernartiyo	Laki-laki	52 tahun	Pegawai negeri
75	Aris Mulia Rahmat	Laki-laki	28 tahun	Pegawai Swasta

76	Oyan Setiawan	Laki-laki	30 tahun	Pegawai Swasta
77	Ardiyan Luthfi	Laki-laki	28 tahun	Pegawai Swasta
78	Muhammad Rais	Laki-laki	28 tahun	Pegawai Swasta
79	Kartini	Perempuan	31 tahun	Pegawai Negeri
80	Yogi	Laki-laki	40 tahun	Pegawai Swasta
81	Joko Sisworo	Laki-laki	47 tahun	Wirausahawan
82	Sutanto	Laki-laki	51 tahun	BUMN
83	Dini	Perempuan	18 tahun	Mahasiswa
84	Muthia Peni	Perempuan	21 tahun	Mahasiswa
85	Euis Aprilia	Perempuan	22 tahun	Mahasiswa
86	Dwi Isnayani	Perempuan	43 tahun	Pegawai Swasta
87	Shabrina Nur Fitriani	Perempuan	21 tahun	Mahasiswa
88	Anggi Dianti	Perempuan	29 tahun	Wirausahawan
89	M. Fachrul Ihsan	Laki-laki	22 tahun	Mahasiswa
90	Mahendra	Laki-laki	21 tahun	Mahasiswa
91	FEBRIOLA ANNISA	Perempuan	20 tahun	Wirausahawan
92	Eria Harini	Perempuan	22 tahun	Mahasiswa
93	Dita Sari I. P.	Perempuan	21 tahun	Mahasiswa
94	Kartika Aji	Perempuan	22 tahun	Mahasiswa
95	Irma	Perempuan	21 tahun	Mahasiswa
96	Aderia Putriana	Perempuan	22 tahun	Mahasiswa
97	Dimas tri Erlangga	Laki-laki	22 tahun	Mahasiswa
98	Natasia Pusvita	Perempuan	22 tahun	Mahasiswa
99	Widya N	Perempuan	18 tahun	Mahasiswa
100	Uma	Laki-laki	21 tahun	Pegawai Swasta
101	Rahma	Perempuan	21 tahun	Job Seeker
102	Rahayu	Perempuan	22 tahun	Mahasiswa
103	Rizki Purnamasari	Perempuan	22 tahun	Mahasiswa
104	Neng Lela Diniwati	Perempuan	28 tahun	Pegawai Swasta
105	Joe	Laki-laki	25 tahun	Pegawai Swasta
106	Tries	Laki-laki	42 tahun	Pegawai Swasta
107	Nia	Perempuan	26 tahun	Pegawai Swasta
108	Stephen Ramos	Laki-laki	29 tahun	Pegawai Swasta
109	Methachita	Perempuan	32 tahun	Pegawai Swasta
110	Diko Armando	Laki-laki	27 tahun	Pegawai Swasta
111	Siska Yopita	Perempuan	28 tahun	Pegawai Swasta
112	Roy	Laki-laki	29 tahun	Pegawai Swasta
113	Putu Darma	Laki-laki	30 tahun	Pegawai Swasta
114	Eikana Damanik	Laki-laki	29 tahun	Pegawai Swasta

115	Eliya	Perempuan	31 tahun	Pegawai Swasta
116	Prasmusinto	Laki-laki	49 tahun	Pegawai Swasta
117	Agus P	Laki-laki	39 tahun	Pegawai Swasta
118	Edmul	Laki-laki	34 tahun	Pegawai Swasta
119	Junias Sinaga	Laki-laki	37 tahun	Pegawai Swasta
120	Agung	Laki-laki	41 tahun	Pegawai Swasta
121	Eric	Laki-laki	30 tahun	Pegawai Swasta
122	Christy	Perempuan	38 tahun	Pegawai Swasta
123	Reza	Laki-laki	35 tahun	Pegawai Swasta
124	Lucky Ade Candra	Laki-laki	31 tahun	Pegawai Swasta
125	Monica Magdalena	Perempuan	33 tahun	Pegawai Swasta
126	Hendra	Laki-laki	37 tahun	Pegawai Swasta
127	Tika	Perempuan	26 tahun	Pegawai Swasta
128	Tc	Perempuan	30 tahun	Pegawai Swasta
129	Wulan Agustina	Perempuan	31 tahun	Pegawai Swasta
130	Atiek	Perempuan	35 tahun	Pegawai Swasta
131	Nabtan	Laki-laki	31 tahun	Pegawai Swasta
132	Ronny Hyagalung	Laki-laki	33 tahun	Pegawai Swasta
133	Ramadhan	Laki-laki	31 tahun	Pegawai Swasta
134	Rahardian	Laki-laki	27 tahun	Pegawai Swasta

### Lampiran 3. Data Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

#### A. Data Tingkat Pemahaman

Responden	Butir Soal						Total
	1	2	3	4	5	6	
1	4	4	2	3	2	4	19
2	3	4	3	4	4	3	21
3	3	3	2	3	3	3	17
4	3	4	4	4	4	4	23
5	4	4	4	4	4	4	24
6	4	3	2	3	3	3	18
7	4	4	4	4	4	4	24
8	4	4	3	3	3	3	20
9	3	4	3	3	4	3	20
10	4	4	2	3	3	3	19
11	3	3	2	3	4	3	18
12	4	4	4	3	4	4	23
13	3	3	3	3	3	3	18
14	3	3	2	3	3	3	17
15	4	4	4	4	4	4	24
16	4	4	3	3	4	3	21
17	4	4	4	4	4	4	24
18	4	4	3	4	4	4	23
19	2	3	3	3	4	4	19
20	4	4	2	3	3	3	19
21	4	4	4	3	4	4	23
22	3	3	2	3	3	3	17
23	3	4	2	3	3	4	19
24	4	4	3	4	4	4	23
25	4	3	3	4	4	4	22
26	4	3	2	3	4	3	19
27	3	4	3	3	3	3	19
28	3	3	3	3	3	3	18
29	4	4	4	4	4	4	24
30	4	3	3	3	4	4	21
Total	107	109	88	100	107	105	616

## B. Data Kemanfaatan

Responden	Butir Soal							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
1	3	4	4	4	4	4	4	27
2	4	4	4	4	3	4	4	27
3	4	3	4	3	3	4	3	24
4	4	3	4	4	4	4	2	25
5	4	4	4	4	4	4	4	28
6	4	4	4	4	4	4	4	28
7	4	4	4	4	4	4	3	27
8	4	4	4	3	3	3	4	25
9	4	4	3	4	4	3	3	25
10	4	4	4	4	4	4	4	28
11	3	2	4	3	3	3	3	21
12	4	4	4	4	4	4	4	28
13	3	2	3	3	2	3	3	19
14	3	3	3	3	3	3	3	21
15	4	4	4	4	4	4	4	28
16	3	3	4	4	4	4	4	26
17	4	4	4	4	4	4	4	28
18	4	4	4	4	4	4	4	28
19	3	3	3	4	4	4	3	24
20	4	3	3	3	3	3	3	22
21	4	4	4	4	4	4	4	28
22	3	3	3	4	3	4	4	24
23	2	3	4	3	3	4	3	22
24	4	4	4	4	4	4	4	28
25	4	3	4	3	3	4	3	24
26	4	4	4	4	4	4	4	28
27	3	3	3	3	3	3	3	21
28	3	3	3	3	3	3	3	21
29	4	3	4	4	4	4	3	26
30	4	3	4	4	4	4	3	26
Total	109	103	112	110	107	112	104	757

C. Data Minat Menggunakan *E-money*

Responden	Butir Soal							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
1	4	4	3	3	4	3	3	24
2	3	4	3	4	3	3	4	24
3	4	4	4	4	3	4	4	27
4	3	4	4	4	4	4	4	27
5	4	4	4	4	4	4	4	28
6	4	4	4	4	4	4	4	28
7	4	4	4	4	4	4	4	28
8	4	4	4	4	4	4	4	28
9	4	3	3	4	3	4	3	24
10	4	4	4	4	4	4	4	28
11	3	4	3	3	3	4	3	23
12	3	4	4	4	4	4	4	27
13	3	3	2	3	2	3	3	19
14	3	3	3	3	3	3	3	21
15	4	4	4	4	4	4	4	28
16	4	4	4	4	4	3	4	27
17	4	4	4	4	4	4	4	28
18	4	4	4	4	4	4	4	28
19	3	3	3	3	3	3	3	21
20	3	3	3	3	3	3	3	21
21	4	4	4	4	4	4	4	28
22	4	4	4	4	4	4	4	28
23	4	3	4	3	3	4	4	25
24	4	4	4	4	4	4	4	28
25	4	4	3	3	3	3	3	23
26	4	4	4	4	4	4	4	28
27	3	4	3	4	4	3	4	25
28	3	3	3	4	3	3	3	22
29	4	4	4	4	4	4	4	28
30	3	3	3	3	4	3	3	22
Total	109	112	107	111	108	109	110	766



Lampiran 4. Hasil Uji Validitas & Reliabilitas

A. Minat Menggunakan *E-money*

1. Uji Validitas

Correlations

		Y1.1	Y1.2	Y1.3	Y1.4	Y1.5	Y1.6	Y1.7	Y
Y1.1	Pearson Correlation	1	.480**	.648**	.408*	.450*	.569**	.489**	.710**
	Sig. (2-tailed)		.007	.000	.025	.013	.001	.006	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y1.2	Pearson Correlation	.480**	1	.612**	.592**	.653**	.480**	.693**	.784**
	Sig. (2-tailed)	.007		.000	.001	.000	.007	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y1.3	Pearson Correlation	.648**	.612**	1	.664**	.733**	.772**	.844**	.932**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y1.4	Pearson Correlation	.408*	.592**	.664**	1	.578**	.558**	.772**	.796**
	Sig. (2-tailed)	.025	.001	.000		.001	.001	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y1.5	Pearson Correlation	.450*	.653**	.733**	.578**	1	.450*	.638**	.800**
	Sig. (2-tailed)	.013	.000	.000	.001		.013	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y1.6	Pearson Correlation	.569**	.480**	.772**	.558**	.450*	1	.636**	.783**
	Sig. (2-tailed)	.001	.007	.000	.001	.013		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y1.7	Pearson Correlation	.489**	.693**	.844**	.772**	.638**	.636**	1	.888**
	Sig. (2-tailed)	.006	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y	Pearson Correlation	.710**	.784**	.932**	.796**	.800**	.783**	.888**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## 2. Uji Reliabilitas

Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.795	8

## B. Tingkat Pemahaman

### 1. Uji Validitas

#### Correlations

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1
X1.1	Pearson Correlation	1	.400*	.242	.295	.146	.298	.544**
	Sig. (2-tailed)		.028	.197	.113	.442	.109	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30
X1.2	Pearson Correlation	.400*	1	.472**	.391*	.153	.346	.629**
	Sig. (2-tailed)	.028		.008	.032	.421	.061	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
X1.3	Pearson Correlation	.242	.472**	1	.611**	.629**	.605**	.863**
	Sig. (2-tailed)	.197	.008		.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
X1.4	Pearson Correlation	.295	.391*	.611**	1	.548**	.566**	.784**
	Sig. (2-tailed)	.113	.032	.000		.002	.001	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
X1.5	Pearson Correlation	.146	.153	.629**	.548**	1	.418*	.693**
	Sig. (2-tailed)	.442	.421	.000	.002		.022	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
X1.6	Pearson Correlation	.298	.346	.605**	.566**	.418*	1	.749**
	Sig. (2-tailed)	.109	.061	.000	.001	.022		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
X1	Pearson Correlation	.544**	.629**	.863**	.784**	.693**	.749**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## 2. Uji Reliabilitas

Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.778	7

### C. Kemanfaatan

#### 1. Uji Validitas

##### Correlations

	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2
X2.1 Pearson Correlation	1	.571**	.423*	.431*	.462*	.285	.232	.658**
Sig. (2-tailed)		.001	.020	.017	.010	.127	.218	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.2 Pearson Correlation	.571**	1	.425*	.613**	.643**	.425*	.668**	.849**
Sig. (2-tailed)	.001		.019	.000	.000	.019	.000	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.3 Pearson Correlation	.423*	.425*	1	.373*	.477**	.659**	.367*	.684**
Sig. (2-tailed)	.020	.019		.042	.008	.000	.046	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.4 Pearson Correlation	.431*	.613**	.373*	1	.844**	.693**	.462*	.834**
Sig. (2-tailed)	.017	.000	.042		.000	.000	.010	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.5 Pearson Correlation	.462*	.643**	.477**	.844**	1	.612**	.326	.828**
Sig. (2-tailed)	.010	.000	.008	.000		.000	.079	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.6 Pearson Correlation	.285	.425*	.659**	.693**	.612**	1	.367*	.739**
Sig. (2-tailed)	.127	.019	.000	.000	.000		.046	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.7 Pearson Correlation	.232	.668**	.367*	.462*	.326	.367*	1	.665**
Sig. (2-tailed)	.218	.000	.046	.010	.079	.046		.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30
X2 Pearson Correlation	.658**	.849**	.684**	.834**	.828**	.739**	.665**	1
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
N	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## 2. Uji Reliabilitas

Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.784	8

## Lampiran 5. Data Penelitian

### A. Tingkat Pemahaman

Responden	Butir Soal						Total
	1	2	3	4	5	6	
1	4	3	4	3	3	4	21
2	3	3	2	2	3	3	16
3	4	4	1	3	4	4	20
4	3	4	2	4	3	3	19
5	4	4	2	4	4	4	22
6	4	3	2	3	4	4	20
7	4	4	4	4	4	4	24
8	3	3	3	3	3	3	18
9	3	3	3	4	3	4	20
10	4	4	3	3	4	4	22
11	3	3	3	3	3	3	18
12	3	3	2	3	3	3	17
13	4	4	3	4	4	4	23
14	4	4	4	4	4	4	24
15	3	3	1	4	4	4	19
16	4	4	4	4	4	4	24
17	4	4	2	3	3	3	19
18	4	3	2	3	4	4	20
19	4	4	3	4	4	4	23
20	4	4	3	4	1	3	19
21	3	3	3	3	4	4	20
22	4	4	2	4	4	3	21
23	4	4	4	4	3	4	23
24	3	3	1	3	1	4	15
25	4	4	2	3	3	2	18
26	4	3	2	3	4	4	20
27	4	4	2	3	4	3	20
28	4	4	1	3	4	4	20
29	4	3	2	3	1	3	16
30	3	4	2	3	4	4	20
31	3	4	2	4	3	3	19
32	3	4	1	3	3	4	18
33	4	3	1	1	4	4	17
34	4	4	4	4	4	4	24

35	4	4	4	4	4	4	24
36	4	4	1	2	4	4	19
37	4	4	4	4	4	4	24
38	3	3	2	2	3	3	16
39	4	3	2	1	4	3	17
40	4	4	4	4	4	4	24
41	4	4	1	4	4	4	21
42	4	4	2	3	4	4	21
43	4	4	4	4	4	4	24
44	4	4	2	4	2	4	20
45	4	4	2	4	2	4	20
46	4	4	2	4	2	4	20
47	4	4	3	4	3	4	22
48	3	3	3	4	4	3	20
49	4	4	4	4	4	4	24
50	4	4	3	4	4	4	23
51	4	4	3	4	4	4	23
52	4	4	3	4	4	4	23
53	3	4	4	4	3	3	21
54	3	4	2	3	3	4	19
55	3	3	3	3	3	3	18
56	3	3	3	3	3	4	19
57	4	4	4	4	4	4	24
58	3	3	3	3	3	3	18
59	4	3	3	4	3	4	21
60	4	4	3	4	4	4	23
61	3	3	3	3	3	4	19
62	3	3	3	3	2	3	17
63	3	3	3	3	3	4	19
64	2	3	1	4	4	4	18
65	4	4	4	4	4	4	24
66	4	3	2	3	4	4	20
67	3	3	3	3	3	3	18
68	4	4	4	4	4	4	24
69	3	3	3	3	4	4	20
70	3	3	3	3	3	3	18
71	4	4	4	3	4	4	23
72	4	4	3	4	4	4	23
73	3	4	3	4	4	4	22



74	3	3	3	3	4	4	20
75	4	3	2	2	1	4	16
76	4	3	2	3	1	4	17
77	3	4	2	4	3	3	19
78	3	3	2	2	3	4	17
79	3	3	3	3	3	3	18
80	3	4	3	3	3	4	20
81	3	3	3	3	3	3	18
82	3	2	2	3	3	4	17
83	4	4	2	3	4	4	21
84	3	3	3	3	3	3	18
85	3	3	1	3	3	3	16
86	4	3	3	4	4	4	22
87	3	3	3	3	3	3	18
88	4	4	2	2	3	3	18
89	4	4	4	4	4	4	24
90	3	3	2	3	3	3	17
91	1	1	1	2	1	1	7
92	4	4	3	4	4	4	23
93	3	3	4	4	4	4	22
94	3	4	3	3	4	4	21
95	4	4	4	4	4	4	24
96	3	3	2	2	4	4	18
97	3	3	2	3	4	4	19
98	3	4	2	3	3	3	18
99	4	4	3	2	3	3	19
100	3	3	3	2	2	3	16
101	4	3	3	3	4	4	21
102	4	4	4	4	4	4	24
103	3	3	2	3	3	3	17
104	4	4	3	4	4	4	23
Total	367	365	276	343	350	379	2080

## B. Kemanfaatan

Responden	Butir Soal							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
1	4	3	4	4	3	4	3	25
2	3	3	3	3	3	3	2	20
3	4	4	4	4	4	4	4	28
4	4	3	3	4	3	4	3	24
5	4	3	4	4	4	4	3	26
6	4	3	4	4	4	4	3	26
7	4	4	4	4	4	4	1	25
8	3	3	3	3	3	3	3	21
9	4	4	4	4	4	4	4	28
10	4	4	4	3	4	4	3	26
11	3	3	3	3	3	3	3	21
12	4	4	4	4	4	4	4	28
13	4	4	4	4	4	4	4	28
14	4	4	4	4	4	4	4	28
15	4	4	1	3	4	3	4	23
16	4	4	4	4	4	4	4	28
17	3	2	3	3	3	3	3	20
18	4	2	4	4	3	4	3	24
19	4	4	4	4	4	4	4	28
20	4	3	4	4	3	4	3	25
21	4	3	4	4	4	4	3	26
22	3	3	3	3	3	3	3	21
23	4	4	4	3	4	4	4	27
24	4	3	4	3	4	4	3	25
25	3	4	4	4	4	4	4	27
26	3	2	3	3	3	3	3	20
27	3	2	3	4	3	3	3	21
28	4	3	3	3	3	3	3	22
29	3	3	3	4	3	4	3	23
30	4	3	3	4	3	3	3	23
31	4	4	4	4	4	4	4	28
32	3	3	4	4	4	4	3	25
33	4	3	4	4	3	4	3	25
34	4	3	4	4	4	4	4	27
35	4	4	4	4	4	4	3	27
36	4	4	4	4	4	4	4	28

37	4	4	4	4	4	4	4	28
38	3	2	3	3	3	3	3	20
39	4	3	3	4	4	3	3	24
40	4	3	4	3	3	3	3	23
41	4	4	4	4	4	4	4	28
42	4	4	4	4	4	4	4	28
43	4	4	4	4	4	4	4	28
44	4	2	4	4	4	4	4	26
45	4	2	4	4	4	4	4	26
46	4	2	4	4	4	4	4	26
47	4	2	4	4	4	4	4	26
48	4	4	3	4	3	3	3	24
49	4	4	4	4	4	4	4	28
50	4	4	4	4	4	4	4	28
51	4	4	4	4	4	3	3	26
52	4	4	4	4	4	4	4	28
53	4	4	3	4	3	4	4	26
54	4	4	4	4	4	4	4	28
55	3	3	3	3	3	4	4	23
56	4	4	4	4	3	4	4	27
57	4	4	4	4	4	4	4	28
58	3	3	3	3	4	3	2	21
59	4	4	4	3	3	4	4	26
60	4	3	4	4	4	4	4	27
61	4	4	4	4	4	4	4	28
62	3	3	3	3	3	3	3	21
63	3	4	4	4	4	4	3	26
64	4	4	4	4	4	4	4	28
65	4	4	4	4	4	4	4	28
66	4	4	4	2	4	3	4	25
67	3	4	3	4	3	3	4	24
68	4	3	3	3	3	3	4	23
69	3	3	4	4	3	4	3	24
70	3	3	3	3	4	4	4	24
71	4	4	4	3	4	4	4	27
72	4	4	4	4	4	4	4	28
73	3	3	3	3	3	3	3	21
74	4	3	3	4	4	4	3	25
75	4	4	4	4	3	4	4	27

76	4	4	4	4	3	4	4	27
77	4	3	4	4	3	4	4	26
78	3	3	4	3	3	4	3	23
79	3	3	4	3	3	4	3	23
80	3	3	3	3	3	3	3	21
81	3	3	3	3	3	3	3	21
82	3	3	3	3	3	3	4	22
83	4	3	4	3	3	4	4	25
84	4	2	4	3	4	3	2	22
85	3	3	3	3	3	3	4	22
86	3	2	3	3	3	3	3	20
87	3	3	3	3	3	3	3	21
88	3	4	4	4	3	3	3	24
89	3	3	3	3	3	3	3	21
90	2	3	3	3	3	3	3	20
91	1	1	1	1	1	2	1	8
92	4	3	4	4	4	4	4	27
93	3	2	3	3	4	3	3	21
94	3	4	3	3	3	4	4	24
95	4	4	4	4	4	4	4	28
96	3	3	2	3	3	3	3	20
97	3	3	3	2	3	3	3	20
98	3	2	3	4	4	3	4	23
99	3	3	3	3	3	3	3	21
100	3	3	2	3	2	3	3	19
101	4	3	3	4	4	4	4	26
102	4	4	4	4	4	4	4	28
103	3	3	3	3	3	3	3	21
104	4	4	4	4	4	3	3	26
Total	374	341	368	370	364	375	357	2549

C. Minat Menggunakan *E-money*

Responden	Butir Soal							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
1	4	4	3	3	3	3	3	23
2	3	3	3	3	3	3	3	21
3	4	4	4	4	4	4	4	28
4	3	3	4	3	4	3	3	23
5	3	3	4	3	4	4	4	25
6	4	3	4	3	4	3	3	24
7	4	4	4	4	4	4	4	28
8	3	4	3	4	4	3	3	24
9	4	4	4	4	4	4	4	28
10	4	4	4	4	3	3	3	25
11	3	3	3	3	3	3	3	21
12	4	4	4	4	4	4	4	28
13	4	4	4	4	4	4	4	28
14	4	4	4	4	3	4	4	27
15	1	4	3	4	3	4	4	23
16	4	4	4	4	4	4	4	28
17	3	3	3	3	3	3	3	21
18	3	3	3	4	4	3	3	23
19	4	4	4	4	4	4	4	28
20	3	4	3	3	4	3	3	23
21	3	3	4	4	3	4	3	24
22	3	3	3	3	3	3	3	21
23	4	4	4	4	4	4	4	28
24	4	4	4	3	3	3	3	24
25	4	4	4	4	4	4	4	28
26	3	3	3	3	3	3	3	21
27	3	3	3	3	4	3	3	22
28	3	3	3	3	3	3	3	21
29	3	4	3	3	4	3	3	23
30	4	4	4	4	4	4	4	28
31	4	4	4	4	4	4	4	28
32	4	4	4	4	4	4	4	28
33	4	4	4	4	4	4	4	28
34	4	4	4	4	3	4	4	27
35	4	4	4	4	4	3	4	27
36	3	4	4	3	3	4	4	25

37	4	4	4	4	4	4	4	28
38	3	3	3	3	3	3	3	21
39	4	3	3	3	3	3	3	22
40	4	4	4	4	4	4	4	28
41	4	4	4	4	4	4	4	28
42	4	4	4	4	4	4	4	28
43	4	4	4	4	4	4	4	28
44	4	4	4	4	4	4	4	28
45	4	4	4	4	4	4	4	28
46	4	4	4	4	4	4	4	28
47	4	4	4	4	4	4	4	28
48	3	4	3	3	4	3	3	23
49	4	4	4	4	4	4	4	28
50	4	4	4	4	4	4	4	28
51	3	4	4	3	4	4	3	25
52	4	4	4	4	4	4	4	28
53	4	4	4	4	3	4	4	27
54	4	4	4	4	3	3	4	26
55	3	3	3	3	4	3	3	22
56	4	4	3	4	4	4	4	27
57	4	4	4	4	4	4	4	28
58	3	3	3	3	3	3	3	21
59	4	4	3	4	3	4	4	26
60	4	4	4	4	3	4	4	27
61	4	4	4	4	4	4	4	28
62	3	3	3	3	3	3	3	21
63	3	3	3	3	3	4	4	23
64	3	3	4	4	4	4	4	26
65	3	4	4	4	4	4	4	27
66	4	4	4	4	3	4	4	27
67	3	3	4	3	4	3	4	24
68	3	4	3	4	3	3	3	23
69	3	3	3	3	3	4	3	22
70	4	4	4	4	4	4	4	28
71	4	3	4	4	3	3	4	25
72	4	4	4	4	4	3	3	26
73	3	3	2	3	4	3	3	21
74	4	4	4	4	3	4	3	26
75	4	4	3	4	3	4	4	26

76	4	4	3	4	3	4	4	26
77	3	3	3	3	4	3	4	23
78	3	4	3	3	3	3	4	23
79	3	3	3	3	3	3	3	21
80	3	3	3	3	3	3	3	21
81	3	3	3	3	3	3	3	21
82	3	3	4	4	3	2	3	22
83	4	4	4	4	4	4	4	28
84	3	3	3	3	3	3	3	21
85	3	3	3	3	3	3	3	21
86	3	3	3	3	3	3	3	21
87	3	3	3	3	3	3	3	21
88	3	3	3	3	4	3	3	22
89	3	3	3	3	3	3	3	21
90	3	3	3	3	3	3	3	21
91	1	1	1	1	1	1	2	8
92	4	4	4	4	4	4	4	28
93	3	3	3	3	4	3	3	22
94	3	3	3	3	4	4	4	24
95	4	4	4	4	4	4	4	28
96	3	3	2	3	3	3	3	20
97	3	3	3	3	3	3	3	21
98	3	3	3	3	3	3	3	21
99	3	3	3	3	4	3	3	22
100	3	3	2	3	3	2	3	19
101	3	3	3	3	4	3	3	22
102	4	4	4	4	4	4	4	28
103	3	3	3	3	3	3	3	21
104	4	4	4	4	4	4	3	27
Total	360	369	362	366	367	361	365	2550

Lampiran 6. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
X1	104	7.00	24.00	20.0000	2.82155	7.961
X2	104	8.00	28.00	24.5096	3.23211	10.447
Y	104	8.00	28.00	24.5192	3.32680	11.068
Valid N (listwise)	104					

Lampiran 7. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			104
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean		.0000000
	Std. Deviation		1.51403784
Most Extreme Differences	Absolute		.111
	Positive		.111
	Negative		-.068
Kolmogorov-Smirnov Z			1.136
Asymp. Sig. (2-tailed)			.151

a. Test distribution is Normal.



Lampiran 8. Uji Linearitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Y * X1	104	100.0%	0	.0%	104	100.0%
Y * X2	104	100.0%	0	.0%	104	100.0%

Y \* X1

Report

Y

X1	Mean	N	Std. Deviation
7	8.0000	1	.
15	24.0000	1	.
16	21.8333	6	2.40139
17	23.5556	9	2.96273
18	23.0625	16	2.88603
19	24.0769	13	2.46514
20	24.8235	17	2.89904
21	25.2222	9	2.77389
22	23.6667	6	2.80476
23	27.0909	11	1.22103
24	26.9333	15	2.08624
Total	24.5192	104	3.32680

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X1 Between Groups (Combined)	531.844	10	53.184	8.134	.000
Linearity	418.776	1	418.776	64.044	.000
Deviation from Linearity	113.068	9	12.563	1.921	.058
Within Groups	608.118	93	6.539		
Total	1139.962	103			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Y * X1	.606	.367	.683	.467

Y \* X2

Report

Y

X2	Mean	N	Std. Deviation
8	8.0000	1	.
19	19.0000	1	.
20	20.8750	8	.35355
21	21.4286	14	.85163
22	21.2500	4	.50000
23	23.5556	9	2.65100
24	23.4444	9	1.87824
25	26.1111	9	2.20479
26	25.5333	15	2.06559
27	26.9000	10	.99443
28	27.5417	24	.88363
Total	24.5192	104	3.32680

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X2 Between Groups (Combined)	918.983	10	91.898	38.676	.000
Linearity	891.627	1	891.627	375.246	.000
Deviation from Linearity	27.356	9	3.040	1.279	.259
Within Groups	220.979	93	2.376		
Total	1139.962	103			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Y * X2	.884	.782	.898	.806

Lampiran 9. Hasil Uji Heterokedastisitas

Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2, X1 <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: RES2

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.093 <sup>a</sup>	.009	-.011	1.06088

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: RES2

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.983	2	.491	.437	.647 <sup>a</sup>
	Residual	113.671	101	1.125		
	Total	114.654	103			

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: RES2

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.084	.868		1.249	.214
X1	-.040	.046	-.106	-.861	.391
X2	.032	.040	.098	.801	.425

a. Dependent Variable: RES2

Lampiran 10. Hasil Uji Multikolinearitas

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.890 <sup>a</sup>	.793	.789	1.52895

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	903.854	2	451.927	193.321	.000 <sup>a</sup>
	Residual	236.108	101	2.338		
	Total	1139.962	103			

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	1.094	1.251		.875	.384		
X1	.151	.066	.128	2.287	.024	.651	1.536
X2	.832	.058	.809	14.405	.000	.651	1.536

a. Dependent Variable: Y



# Lampiran 11. Hasil Uji Linier Sederhana

## A. Analisis Linier Sederhana X1 dan Y

Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X1 <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Y

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.606 <sup>a</sup>	.367	.361	2.65903

a. Predictors: (Constant), X1

b. Dependent Variable: Y

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	418.776	1	418.776	59.229	.000 <sup>a</sup>
	Residual	721.186	102	7.070		
	Total	1139.962	103			

a. Predictors: (Constant), X1

b. Dependent Variable: Y

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	10.227	1.875		5.453	.000
X1	.715	.093	.606	7.696	.000

a. Dependent Variable: Y

## B. Analisis Linier Sederhana X2 dan Y

Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2 <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Y

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.884 <sup>a</sup>	.782	.780	1.56034

a. Predictors: (Constant), X2

b. Dependent Variable: Y

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	891.627	1	891.627	366.224	.000 <sup>a</sup>
	Residual	248.334	102	2.435		
	Total	1139.962	103			

a. Predictors: (Constant), X2

b. Dependent Variable: Y

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.208	1.176		1.878	.063
X2	.910	.048	.884	19.137	.000

a. Dependent Variable: Y

Lampiran 12. Hasil Analisis Regresi Berganda

Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2, X1 <sup>a</sup>	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Y

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.890 <sup>a</sup>	.793	.789	1.52895

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	903.854	2	451.927	193.321	.000 <sup>a</sup>
	Residual	236.108	101	2.338		
	Total	1139.962	103			

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.094	1.251		.875	.384
X1	.151	.066	.128	2.287	.024
X2	.832	.058	.809	14.405	.000

a. Dependent Variable: Y